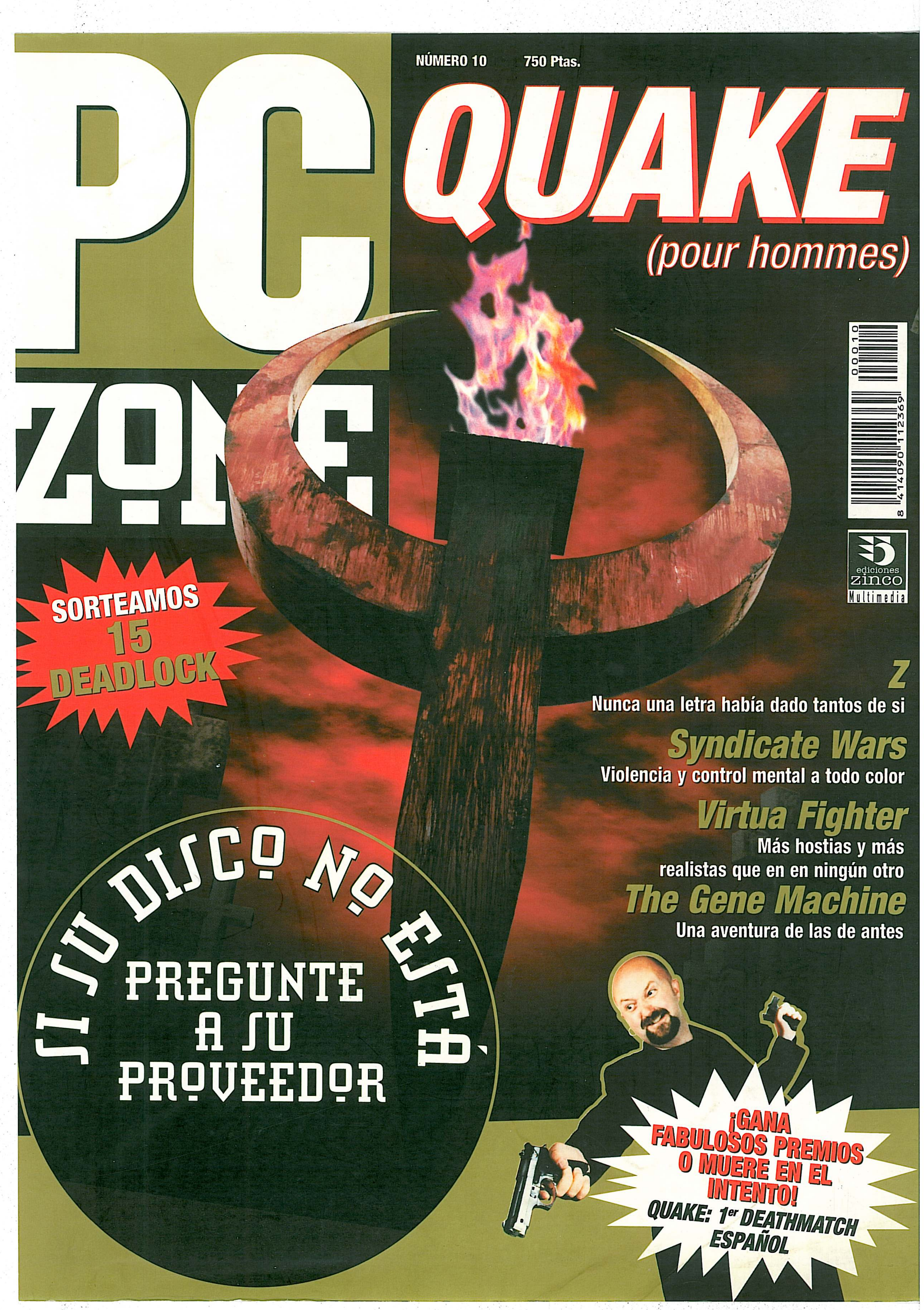

PC ZONE
NÚMERO 10
750 Ptas.
QUAKE
(pour hommes)
8 414090 112369 00010
ediciones zinco Multimedia
SORTEAMOS 15 DEADLOCK
Z
Nunca una letra había dado tantos de si
Syndicate Wars
Violencia y control mental a todo color
Virtua Fighter
Más hostias y más realistas que en en ningún otro
The Gene Machine
Una aventura de las de antes
SI SU DISCO NO ESTÁ PREGUNTE A SU PROVEEDOR
¡GANA FABULOSOS PREMIOS O MUERE EN EL INTENTO!
QUAKE: 1er DEATHMATCH ESPAÑOL

PROMETO NO VOLVER A HABLAR DE QUAKE.(*)

((*) POR EL MOMENTO...)

Me ha costado mucho decidirme por este título, en gran parte porque tengo muy claro que, con bastante seguridad, no podré cumplirlo al pie de la letra. Nuestra afición por Quake debe parecer obsesiva a algunos de los que nos leéis cada mes, pero para una gran parte de los que hacemos esta revista Quake es, por el momento, el juego con el que **PC Zone** mejor se ha identificado e incluso con el que ha entablado una auténtica comunión mística. Vaya, que no podemos dejarlo de lado, que ocupa una gran parte de nuestro tiempo y que incluso llegamos a soñar con él.

Os puede parecer incluso algo enfermizo el hecho de que le hayamos dedicado una segunda portada, pero en esta ocasión más que dedicársela al juego que ocupa nuestro análisis central, hemos querido resaltar la celebración del **1er. PC Zone Super Deathmatch.**

El desarrollo de este campeonato, sus normas, etc, dependerá un poco del número de participantes inscritos, por lo que ya en el próximo número os ofreceremos información exhaustiva sobre el Deathmatch. Por el momento puedo anunciaros que lo celebraremos paralelamente al SIMO, el Salón de Informática de Madrid, y que en nuestro stand tenemos proyectado el montaje de una red local para los participantes *in situ*, y de una conexión a la Red para los jugadores remotos vía Internet.

Las facilidades que nos ofrece Quake para jugar conectados a través de Internet nos permitirá celebrar lo que sin duda será un auténtico campeonato nacional. Faltan por concretar algunos detalles, pero con bastante seguridad los que tengáis módem podréis jugar directamente desde casa, y aquellos que no seáis afortunados poseedores de uno, podréis acudir al mismo SIMO o a otro de los centros de juegos del resto del país que estamos seleccionando.

Para facilitarnos un poco la labor necesitamos que contactéis con nosotros y nos adelantéis vuestra participación, ya que tenemos que preparar un sistema de "liguillas" (en un servidor Quake sólo pueden jugar un máximo de 16 personas), para encontrar a nuestro campeón de Quake.

En la página 21 de la revista podréis encontrar más información sobre el tema, y en la próxima edición os daremos los detalles de nuestro Deathmatch particular.

Al mismo tiempo que el campeonato de Quake, en el SIMO también os ofreceremos la posibilidad de entrar en contacto con el mundo de los juegos en red, con las últimas novedades en este campo. Solo tenéis que acudir al stand de Zinco Multimedia, y allí, rápidamente, veréis nuestra zona especial de juegos.

Os espero. Yo ya he tirado el guante.



J.Lesán *Director*
e-mail: jlesan@lix.intercom.es

C:\>Directorio

PC ZONE

PC ZONE nº 10 — **Octubre 96**

Edita: Ediciones Zinco S.A.

Director edición inglesa	John Davidson
Director edición española	Juan Lesán
Director de arte	Jason Simons
Jefe de redacción	Aurora Campmany
Director de artículos	Chris Anderson
Subdirector	Jeremy Wells
Director de Disco	Pete Hawley
Equipo de producción	Deborah Opoczynska
Director de producción	Thea Marwad
Editor	Tim Ponting

Maquetación electrónica
Toni Pasies, Miguel Ángel Escobar, L. Guillén.

Colaboradores
David McCormack, Charlie Brooker, Roberto Cama, Marcus Bullen, David McCannless, Duncan McDonald, Daniel Gómez, David Mathieson, Patrick McCarthy, Paul Presley, Gareth Ramsay, Paul Rigby.

Traductores
M. Pilar Cortés, Siscu Belda, Jaume Planas, Montse Ribas.

Dirección Editorial

Director Gerente	Alberto Torres
Director de Producción	Hans Ludwing Kötz
Director Ediciones Multimedia	Luis Riera

Publicidad
AS - Exclusivas y publicidad S.L.
Director: Ángel Somoza

Barcelona	Madrid
Joaquin Palanques	Antonio Gilabert
Torroella de Montgri, 7	Vereda de
Entlo. Dcha.	Ganapanes, 31
08027 Barcelona	28035 Madrid
Tel. (93) 274 04 60	Tel. (91) 386 22 47
Fax. (93) 311 91 54	Fax. (91)386 22 36

Foreing Rights	Hans Ludwing Kötz
Circulación y marqueting	Francisco Morales
Estampación CD	GEMA
Filmación y Fotomecánica	FEPSL. Laforja, 23. Barcelona

Suscripciones
Edidiones Zinco Multimedia
Avda. de Roma, 157 9º 08011 Barcelona
Tel. (93) 453 07 17 Fax. (93) 323 72 37

Redacción PC ZONE
C/ Conde Borrell, 208, 2º 4ª. 08029 Barcelona
Tel. (93) 451 51 11 Fax. 451 83 79

Impresión — Rotographik-Giesa Tel. 415 07 99

Depósito Legal: B-44.225/95
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225 Molins de Rei, Barcelona
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 Ptas.
(incluye transporte)

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA
CEDE, S.A.
Sud América 153
1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Fax. 302 85 06
Distribución capital
AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO
Importador Exclusivo
CADE: S.A. DE C.V.
c/ Lago Lodoga, nº 220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel. 531 10 91

CONTENIDO

QUAKE...

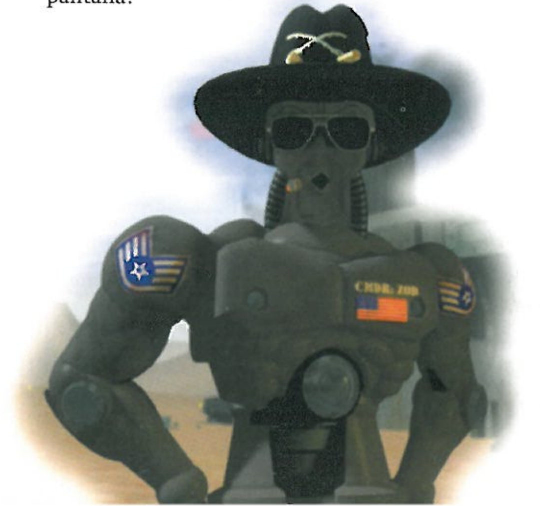
El juego más impresionante e importante que haya visto nunca el PC. Te ofrecemos la versión shareware y te mostramos cómo sacarle todo el jugo. Mira la página 36...







Dir.ectorio de juegos





Indy, page 61

C:/ DISCO DE PORTADA



Para acceder a las demos jugables de este CD de portada de *PC Zone*, ve a la unidad CD-ROM y teclea <PCZONE>. El menú es fácil de usar y basta con cliquear el icono de la demo que quieras ejecutar con el botón izquierdo del ratón, lo que lanzará automáticamente su instalador. Sigue las instrucciones en pantalla.

DEMOS JUGABLES

Virtua Fighter (Sega)

Virtua Fighter, el clásico pugilato arcade y Saturn, por fin llega al PC sin la ayuda de tarjetas aceleradoras 3D; parece increíble que se vea tan bien sin la ayuda de esos artilugios. Una máquina de las buenas, aunque creemos que vale la pena la potencia suplementaria. Se ejecuta bajo Windows 95 para saciarse de combate con acción suave y puños rápidos. El mejor resultado lo ofrece un joypad, que puedes configurar mediante el panel de control Windows 95 bajo de "joystick".

Especificaciones: Pentium, 8MB, Windows 95
Controles: teclado, joystick

Advanced Tactical Fighter (Electronic Arts)

El profesionalismo de las producciones de EA vuelve a relucir de nuevo. La mayoría de las funciones clave del juego son increíblemente autoexplicativas, aunque no olvides calibrar el joystick antes de remontar los cielos, o tu intento de emular a los Red Arrows quedará hecho trizas.

Especificaciones: Pentium/486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

Kick Off 96 (Virgin)

Seguro que el Euro 96 te ha hecho venir más ganas de fútbol; pues este es un juego de fútbol bien hecho para que puedas apurar esa sensación. Nos lo trae la misma gente que nos ofreció los títulos clásicos originales del Amiga *Kick Off* y *Kick Off 2*.

Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

Quake (GTI)

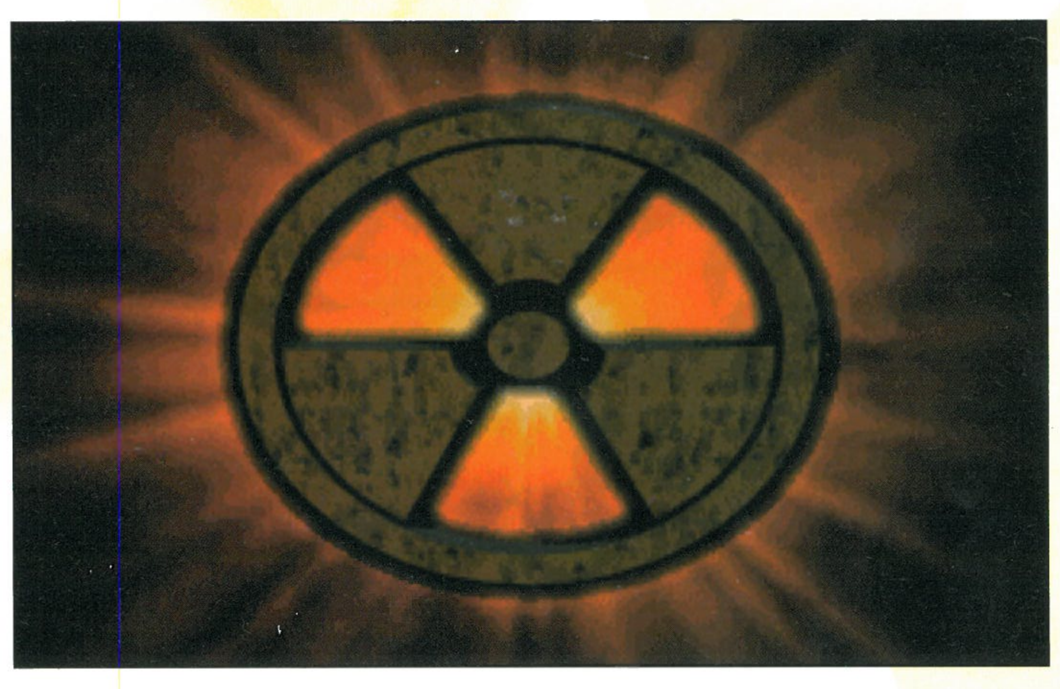
¿Qué más decir después de ya haber dicho "qué más decir" en un número anterior?

Aquí lo tenéis para los que aún no lo hayáis conseguido y queráis practicar un poco antes de nuestro 1er. Deathmatch hispánico. Nos vemos (ver pág. 21).

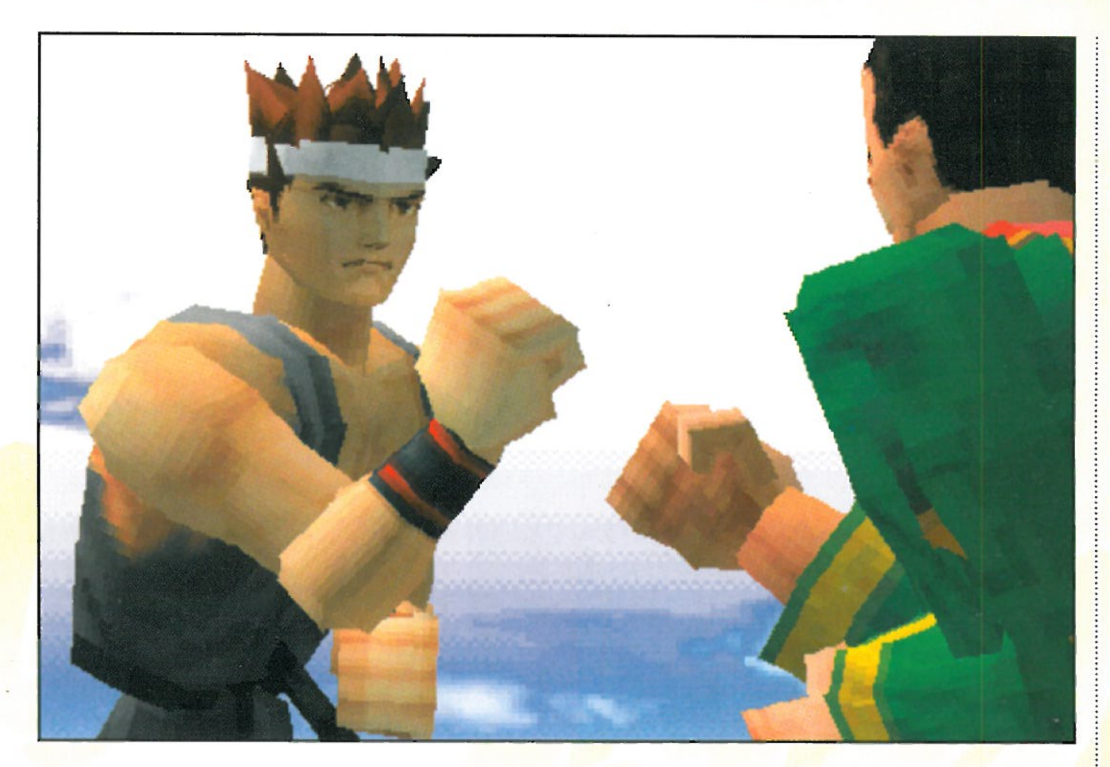
Especificaciones: 486, 8 Mb, W.95 16 Mb
Controles: teclado, ratón y joystick

Sub Space (Virgin)

Si dispones de un programa Windows 95 para acceder a una cuenta Internet, entonces podrás jugar con este juego multijugador global de VIE. Su aspecto es similar al de *Asteroids*, pero su jugabilidad es mucho mejor. Forma escuadrones con tus amigos y ataca el mundo (literalmente). Para más detalles sobre esta nueva



(Arriba) ¡Alerta, protector de pantallas *Duke Nukem*!



producción www fantástica, pon rumbo a http://www.vie.com.

Especificaciones: 486/Pentium, 8MB, Windows 95, acceso a Internet
Controles: teclado, ratón, joystick

Shockwave Assault (Electronic Arts)

Un gran éxito en la 3DO. EA ha hecho un gran trabajo convirtiendo esta locura de tiros basada en misiones 3D al PC. ¿Qué si podríamos hacer mejor elogio? ¡Para de leer estas páginas, e instálalo!

Especificaciones: 486, 8MB, Windows 95
Controles: teclado, ratón, joystick

NetMech (Activision)

Si eres un orgulloso poseedor de *MechWarrior 2*, con ese buen juego de Activision, y este parche de 12MB, podrás jugarlo a través de Internet, una red IPX, un módem o un cable serie. Hercúlea acción multijugadora.

Especificaciones: 486/Pentium, 8MB, DOS/Windows 95; requiere el juego original
Controles: teclado, ratón, joystick

Total Mania (Domark)

Si *Syndicate* es lo que te mola, seguramente adorarás este juego de acción/estrategia en equipo de Domark. Tu tarea consiste en conducir un equipo de psicos armados por todo este nivel jugable. Lee nuestro análisis completo en la página 58.

Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

Scuba -salvapantallas- (Sierra)

¡Vaya! Además de ser un protector de pantallas interactivo, también es un simulador de nado subacuático increíble a lo *Magic Carpet*. Raro, pero mola. Una vez instalado, selecciona "Diving" de la pantalla de selección de protector de pantalla de Windows 95. Al mover el ratón a izquierda y derecha, se mueve el "buceador" (tú, por cierto); botón izquierdo para nadar más rápido, botón derecho para ir más lento. Nada chapoteando y contemplando los peces, pero vigila el tiburón, ya que tiene unos enormes dientes muy afilados.

Especificaciones: Pentium, 8MB, Windows 95
Controles: teclado, ratón

[Arriba] ¡Eh, es *Virtua Fighter*! (Pero, ¿y Sarah? Está f-r-i-t-a)

[Arriba] ¿Conocíais a este monstruo?

¡Ayuda!

¿El CD no funciona? ¿El disco duro te da problemas? ¿Tu PC es un completo hijo puta? Entonces relájate, aspira, date una ducha fría y luego llama a la línea telefónica pertinente:
el 93 - 451 51 11,
y pregunta por nuestro técnico David Salvany, él te ayudará.
(sólo de lunes a jueves de 17.00 a 19.00 h.)

Si llamas a esta línea de ayuda, por favor, toma nota de lo siguiente:
Si es posible ten tu PC en marcha y cerca del teléfono cuando llames.
Si no es posible, anota toda la información relevante que puedas, es decir, el tipo del sistema, tarjeta de sonido, RAM etc. además de la naturaleza del fallo.
Asegúrate de que tienes boli y papel a mano cuando llames para anotar la información importante.

Shellshock (Core Design)

Una nueva versión de la demo de *Shellshock*, directa de las páginas Web de Core Design. Tanques en su gloria 3D más exquisita.

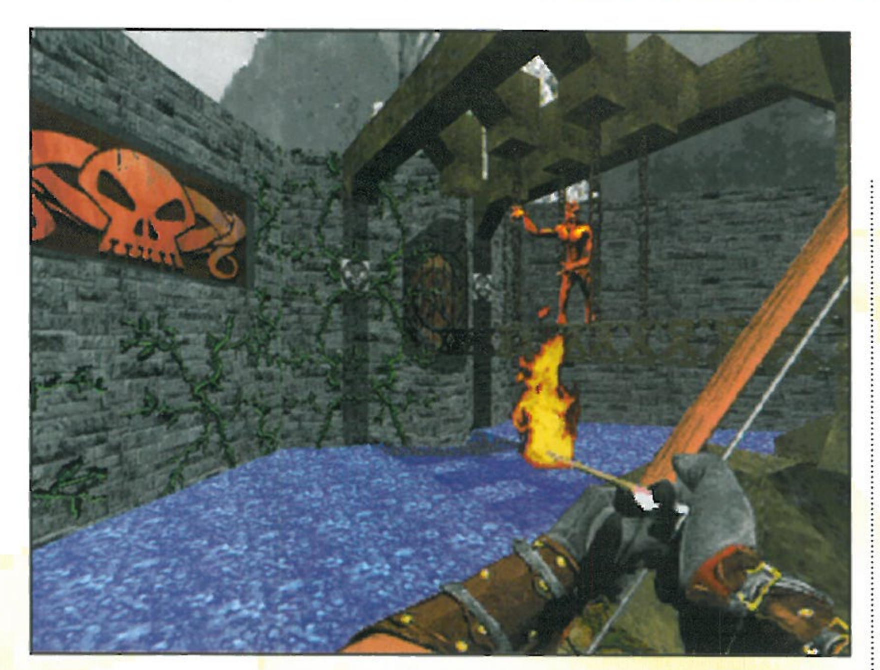
Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

3rd Reich (Avalon Hill)

¡Parada y fonda para los entusiastas de los juegos de guerra! Aquí podrás reconstruir algunas de las batallas europeas



»



[Arriba] Mira esta pobre alma que cuelga esperando ser rescatada (¡Qué mala suerte!)

más gloriosas de la SGM. A ver si logras hacerlo mejor que ellos.

Este juego de guerra profundo se ejecuta bajo DOS, y puedes tener problemas con las resoluciones altas si tienes una tarjeta de vídeo vieja. Con UNIVBE, que viene gratis con muchos juegos comerciales, solucionarás la mayoría de problemas que puedas tener. Usa el ratón para obtener información de las unidades y cómo colocarlas en el mapa. Si acabas desesperadamente perdido, lee el archivo de ayuda.

Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón

Witchaven 2 (US Gold)

Troncha, mata, corta a rodajas y a dados en este nivel jugable de la continuación de uno de los mejores juegos RPG 3D. Utiliza el motor de *Duke Nukem*, ¡por lo que tiene que ser bueno!

Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

Powerslave (Lobotomy)

A medida que pasan los días, más gente se hace con el motor de *Duke Nukem*. Prueba es ésta última oferta 3D de los recién llegados Lobotomy. Cruce *Indiana Jones* con *Duke Nukem*...¿qué?

Especificaciones: 486, 8MB, DOS
Controles: teclado, ratón, joystick

Protector de pantallas Duke 3D (3D Realms)

¿Aún no estás harto de *Duke Nukem*? ¡Nosotros tampoco! Si no te basta jugar con el juego, ¿por qué no infectar el escritorio de Windows 95 de fiebre *Duke*?

Especificaciones: 486, 8MB, Windows 95
Controles: ratón

Time Commando (EA)

Tú, convertido en un "supercachas" embutido en un trajecillo amarillo limón, inmerso en una mezcla de aventura gráfica y arcade de puñetazos al más puro estilo *Virtua Fighter*.

Especificaciones: 486, 8Mb, DOS
Controles: teclado y joystick

UTILIDADES

Ameol

Software CIX para Windows.

Winzip 6.1

La versión Windows 95 definitiva.

[Derecha] ¿Cuáles crees que son tus posibilidades frente a este tipo horrible?



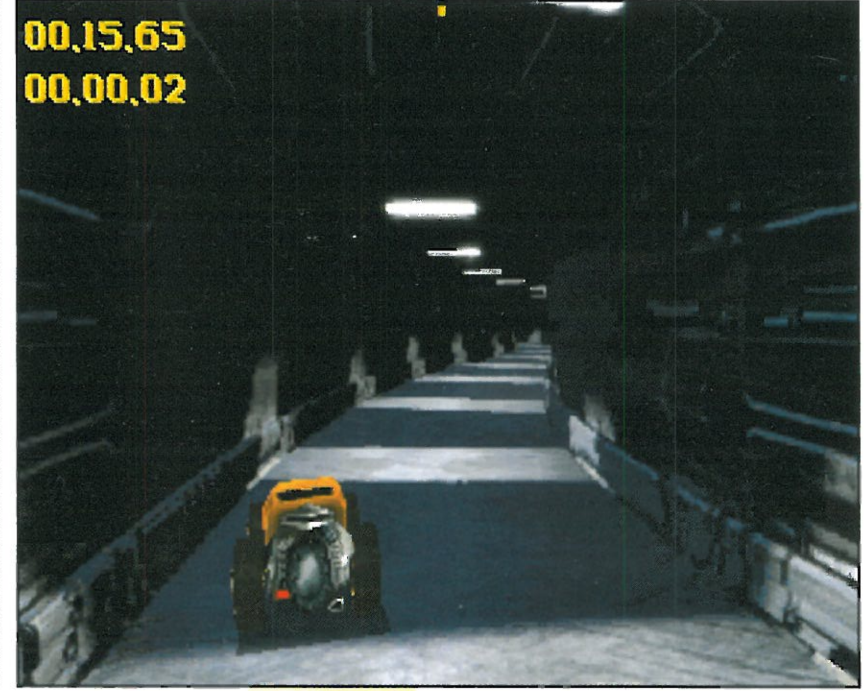
Especificaciones técnicas

A no ser que esté indicado lo contrario los requerimientos de sistema estándar para el software de este mes son los siguientes:

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX2/66
Gráficos: VGA, SVGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles

100 % LIBRE DE VIRUS

El CD de portada ha sido verificado con la última versión y actualización del Antivirus Norton. En el directorio \NAW del mismo CD encontrará la última lista de definiciones para actualizar su copia de antivirus de SYMANTEC.





Discworld 2

El trabajo en la secuela de uno de los mejores juegos para PC de la historia, *Discworld* de Perfect Entertainment, va sobre ruedas y todo indica que como mínimo será tan bueno como el best-seller original.

Discworld 2 contará una vez más con la presencia del incompetente brujo Rincewind como protagonista principal, además de docenas de nuevos y extravagantes personajes y escenarios. Una vez más, los desarrolladores han trabajado en estrecha colaboración con Terry Pratchett para asegurarse de que el humor y la sustancia de las novelas no se pierde en la transición del papel al PC. Aunque el juego no está basado en ninguna novela en particular, Pratchett ha tenido muchísimo que ver en el argumento del juego, que gira alrededor de que la Muerte se ha perdido y que Rincewind (otra vez con el equipaje a cuestas) se ha visto obligado a hacerse con la guadaña y a actuar como sustituto. Como resultado, la calidad tanto de los gags como de la caracterización debiera llegar al altísimo nivel del juego original, *Discworld*, especialmente con Eric Idle poniendo su voz al personaje principal y cantando el «tema central».




La Muerte volverá a *Discworld 2* por Navidad.

Discworld 2 también contiene las voces de Nigel Planer, Kate Robbins y Rob Brydon y contará además con más de 30.000 animaciones originales dibujadas a mano incorporadas con la última tecnología de dibujos animados. Perfect Entertainment también ha hecho grandes esfuerzos para asegurarse de que la secuela sea más cinemática que el juego original, introduciendo fundidos, panorámicas y primeros planos y haciendo el juego a toda pantalla. Además, han estado trabajando en un interface basado en ventanas simples, mejorado pero inmensamente flexible, para dar al jugador mucho más control y a la vez permitir el desarrollo de algunos puzzles increíblemente ingeniosos.

Discworld 2 tiene prevista su aparición editado por Psygnosis en Navidad.

Screamer 2

Si gozaste de verdad con Screamer en tu PC, entonces no cabe duda de que estarás complacidísimo al oír que los chicos de Graffiti ya han puesto a *Screamer 2* a calentar motores.

Aunque el original juego de carreras arcade era el mejor juego de su género para PC, no fue lo que *Ridge Racer* para PlayStation o lo que *Sega Rally* es para Saturn. Gracias a la máquina 3D totalmente nueva que puede lanzar más polígonos con mapeado de texturas que el código original, parece que el PC contará con un juego de carreras arcade que podrá competir de igual a igual en lo que se refiere a gráficos y a jugabilidad y dejar atrás a las otras plataformas cuando se trata de carreras multijugador, gracias a su opción para red para seis jugadores.

Además de ejecutarse mucho más rápido y fluido, la secuela contendrá seis nuevos circuitos; todos con más colinas, baches y saltos, cuatro nuevos coches, un espejo retrovisor (útil para mantenerse lejos del resto), se han aumentado los grados de dificultad y hay una versión nocturna y diurna para cada circuito.



El totalmente nuevo *Screamer 2* (más rápido, más fluido y mejor) tiene prevista su aparición a finales de año.

Aunque el título no tiene prevista su aparición hasta octubre o noviembre, *Screamer 2* ya promete ser una clara mejora con respecto al original, y así como Graffiti pule el manejo de los coches (en este momento hace que los coches de *Sega Rally* parezcan ir sobre raíles), deberíamos esperar unas Navidades fenomenales.



A partir del 15 de septiembre los aficionados podrán encontrar en el mercado los dos nuevos lanzamientos de Friendware en España: *Duke! Zone*, el paquete de niveles de uno de los juegos de mayor éxito de ventas en la historia del software de entretenimiento, *Duke Nukem 3D*. Este paquete ofrece más de 500 nuevos e increíbles niveles, mapas detallados de todos ellos, y un potente entorno gráfico para gestionar las utilidades incluidas.

Y *W! Zone*, el paquete de escenarios de *Warcraft II*, uno de los juegos de estrategia más vendidos de la historia, que incluye cincuenta nuevos e increíbles escenarios, y una detallada y amplia guía de trucos y tácticas para *Warcraft II*. Seguro que las batallas entre orcos y humanos nunca habían sido tan salvajes.

Tanto *Duke! Zone* como *W! Zone* se venderán a 3.750 pesetas. Para más información llamad a Friendware en el 91-308 34 46.



LBA 2



Little Big Adventure debe clasificarse en la historia de los juegos como una de las mejores aventuras gráficas jamás hecha. Como consecuencia, los desarrolladores Adeline han pensado que sería buena idea hacer una secuela, y eso es justo lo que han hecho.

Así, pues, *LBA 2* está en pleno período de gestación y su aparición está prevista para el próximo año. Continúa justo en el punto en que terminó el primer juego y está protagonizado por el mismo héroe encantador del primer juego Twinsen y su esposa Zoe (que ahora está esperando un bebé) y el ruín dictador FunFrock.

Además de tener un aspecto fantástico (echad un vistazo a los pantallazos), los desarrolladores han añadido unos pocos ángulos de cámara en un intento de hacer a *LBA 2* menos restrictivo, y han agrandado el entorno del jugador. También han conservado el familiar (y fácil de usar) método de control del personaje y se han concentrado en hacer un montón más de puzzles.

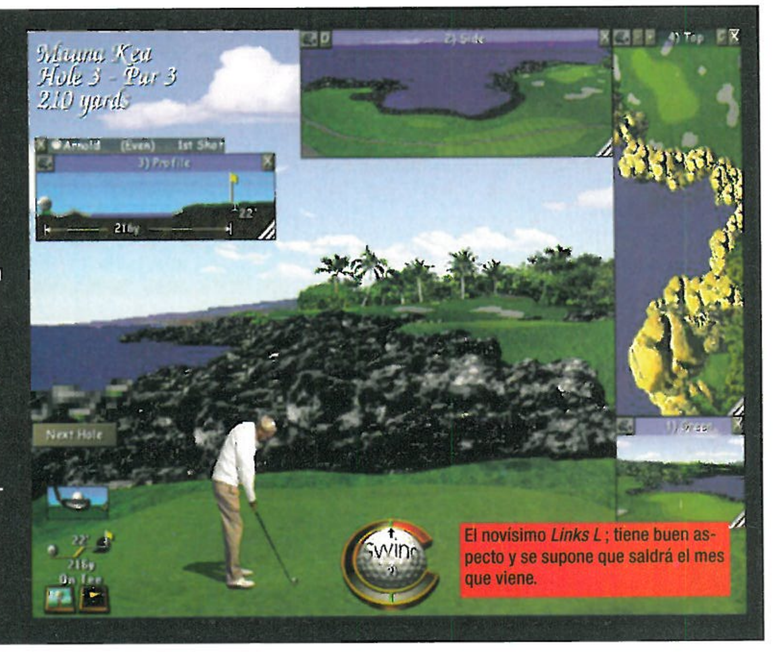
Básicamente, *Little Big Adventure 2* es más de lo mismo, con un par de retoques; una vez más, si está sin un duro...

Por fin Links

Para muchos entusiastas del golf de butaca, *Links* sigue siendo el juego a elegir. Ha tardado la hostia de tiempo, pero por fin la tan necesitada actualización ha llegado en la forma de *Links LS*.

Muchos de los elementos que la gente echó en falta en el primer juego han sido ahora introducidos, tales como match play, mejor bola y skins. Los gráficos también han sido un poco pulidos; ahora, los usuarios de PC "chanas" podrán jugar el juego en alta resolución con hasta 16,7 millones de colores y a resoluciones de hasta 1280X1024.

Eidos ha contratado a Arnold Palmer para el primer juego de la serie *LS*, lo que les da la excusa perfecta para filmarle haciendo sus cosas y diciéndote lo mierda de golfista que eres. El juego también contiene clips multimedia de la biblioteca y taller personal de Arnold, lo que suponemos que alguien encontrará útil. El recorrido del hogar de Arnie en Latrobe está incluido en el juego, así como los recorridos de Plantation Club y Village en Kapalua. No hemos visto demasiado del juego aparte de los pantallazos de esta página, pero como la banda de **PC ZONE** somos adictos confirmados a *Links* vamos a predecir de manera estúpida que *Links LS* será el mejor juego de golf del mundo. Probablemente. *Links LS* con un poco de suerte ya estará disponible el mes que viene, así que esperad un análisis completo en breve.



El novísimo *Links L*; tiene buen aspecto y se supone que saldrá el mes que viene.

Destruction Derby 2

No a todo el mundo le encantó el *DD* original; pero Psygnosis están dispuestos a arreglarlo.

Cuando todos los desarrolladores del mundo padecen de «secuelitis», Psygnosis han anunciado que actualmente están trabajando en *Destruction Derby 2*.

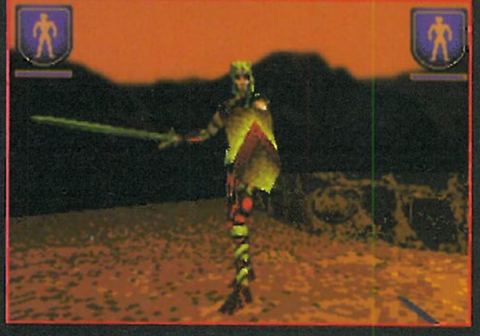
Promete más acción de leñazos, y la secuela contendrá pistas completamente nuevas, más largas, más anchas y más rápidas, con colinas, saltos y curvas de máximo riesgo, además de un nuevo elemento de boxes que permitirá a los corredores reparar el daño sufrido y completar la carrera. Los coches derraparán, darán vueltas de campana, chirriarán antes de darse la gran leche y volarán trocitos cuando choquen unos con otros. Además del campeonato normal y del modo de práctica, *DD2* contará con un nuevo modo de «Stunt'n'Smash» que permitirá a los jugadores hacer acrobacias aéreas y poder causar la máxima carnicería posible.

Por los mismos fueros y con aparición simultánea está *Monster Trucks*, un juego de carreras off-road de los mismos desarrolladores, Reflections. Los jugadores podrán llevar numerosos vehículos diferentes, todos con una suspensión ajustada, incluyendo *buggies* y camiones monstruosos, sobre un terreno con un mapeado de texturas completo que irá desde los desiertos hasta vastos bosques brumosos. Además de las opciones habituales de campeonato y práctica, los jugadores podrán tomar parte en cortos circuitos de prácticas, competiciones de choques, desafíos contrarreloj y el propio rally de resistencia de camiones monstruosos.

Todas las pistas y las competiciones tendrán completa libertad de movimiento con efectos de cambio de climatología y terreno, y *Monster Trucks* será uno de los primeros juegos en incorporar algunos efectos sorprendentes, entre los cuales encontraréis nubes de polvo, llovizna, deslumbramiento y niebla. Tanto *Destruction Derby 2* como *Monster Trucks* saldrán a finales de año.

Die by the Sword





Este verano no podrás tirarte a la perspectiva en tercera persona y pinchar y cortar en aventuras tridimensionales, y es que aunque el género ciertamente no es nuevo (*Alone in the Dark* de Infogrames comenzó la historia en 1993), cuando se trata de combate cuerpo a cuerpo, todos los esfuerzos hasta la fecha han fracasado casi sistemáticamente, a pesar de creativas configuraciones de teclas y de varios modos de combate (no especialmente ingeniosos) que a menudo dejan al jugador más desconcertado que competente.

Afortunadamente, todo esto está a punto de cambiar gracias a un brillante sistema de combate de arma blanca controlado por ratón hecho por Treyarch Invention. Conocido como VSIM Motion Control, el sistema actualmente imita el movimiento del brazo del jugador y le permite un número de combinaciones ilimitado.

El primer juego en usar este nuevo e innovador interface es la aventura fantástica *Die by the Sword* que, si nos atenemos al anuncio, será el juego definitivo de combate cuerpo a cuerpo. Haciendo montones de ecuaciones matemáticas rápidamente, VSIM Motion Control puede generar toda la gama de movimiento humano, permitiendo al jugador controlar totalmente sus movimientos, además de un número ilimitado de combinaciones y lo más parecido a un combate con espadas a tiempo real en un PC. Aunque todo pueda parecer un poco extraño al principio, Treyarch mantiene que con la práctica los jugadores deberían ser capaces de reunir algunos movimientos impresionantes tanto de ataque como de defensa de propia cosecha, cuatro de los cuales pueden ser salvados en la memoria y usados en cualquier momento, o ser editados e intercambiados con otros jugadores.

Además del nuevo interface de combate, *Die by the Sword* contendrá más de 25 clases distintas de enemigos, cada uno con sus propias habilidades y puntos débiles; una variedad de armas que el jugador deberá aprender a utilizar (incluyendo espadas anchas, lanzas y hachas de doble filo); y un sistema de cámara «inteligente» que permitirá al jugador visualizar a su personaje desde perspectivas múltiples. El entorno 3D también será completamente interactivo con accidentes físicos a tiempo real; por lo tanto, los jugadores tendrán que pensárselo dos veces antes de saltar precipicios, andar a lo largo de cornisas y ver con quién se las ven. Al contrario que otros juegos de este tipo, el contacto con un oponente tiene como consecuencia un daño real; lo que significa que el elfo de aspecto frágil puede fácilmente tirarte por los suelos y cortarte un brazo si no has estado un mínimo de tiempo entrenando tu estocada.



No pierdas la cabeza con el nuevo VSIM Motion Control usado en *Die by the Sword*.

Die by the Sword contendrá variaciones tanto de un jugador como multijugador y un útil modo de entrenamiento que permite al jugador practicar sus habilidades de combate en enfrentamientos con un oponente. También habrá un modo de torneo que proporciona al jugador la oportunidad de currarse su ascenso en él compitiendo con cada uno de los veinticinco oponentes controlados por el ordenador, y la opción de luchar a muerte hasta contra tres jugadores más, vía módem o red.

Si Treyarch puede mantener su interface para ratón simple e intuitivo y ajustar las texturas que han adoptado en este estadio inicial del desarrollo, *Die by the Sword* puede representar un hito en los juegos de ordenador cuando aparezca las próximas Navidad. Dicho esto, habrá una dura competencia con *Into the Shadows* de Scavenger, *Tomb Raider* de Core y *Deathtrap Dungeon* de Domark (por mencionar sólo tres); todos ellos se disputarán lo más alto del podio en la modalidad de aventura de acción en tercera persona.

¿F1 para PC?

Aunque no haya sido anunciado oficialmente, parece que el espatarrante *Formula 1* de Psygnosis, que acaba de aparecer en versión Sony PlayStation, saldrá para PC.

Una publicación de negocios ha venido publicando recientemente un anuncio buscando programadores en 3D para trabajar en un producto con licencia oficial F1, con base en Liverpool. A pesar de nuestras insistentes preguntas, Psygnosis ha puesto punto en boca sobre si está planeada una versión para PC o no, y no ha dado indicaciones respecto a cuando aparecería. De todas maneras, los rumores indican que Psygnosis está planeando una versión para PC de *F1*, con algún trato con un fabricante de tarjetas aceleradoras de 3D.

Consecuentemente, *F1* podría salir para PC antes de Navidad. Podría pasar.



El exuberante *Formula 1* de Psygnosis; saldrá a finales de año para PC (quizá).

Interstate '76



Activision se pega la vacilada con *Interstate '76*, que aparecerá en otoño.

Muy posiblemente el juego más "chanas" jamás hecho para PC está a punto de ser sacado por Activision.

Interstate '76 quizá no sea del todo original en lo que se refiere a sistema de juego, pero es definitivamente algo más que otro juego de conducción y tiros en el caótico futuro. Lo que realmente lo distingue de otros juegos de este género es que es "chanas". Y lo es al modo de los setenta.

Y no estamos hablando de *Brady Bunch*. *Interstate '76* es algo así como la madre de un juego, lleno de pesados e inmensos coches de los setenta, tíos "chanas" con melenas y una banda sonora muy en la onda. Los jugadores llevan un Taurus y cruzan las autopistas esperando encontrarse con una fiera banda de terroristas automovilizados con tan sólo sus revólveres, ocho carriles y su chulería para protegerse.

El juego contiene gráficos con total mapeado de texturas y numerosas misiones diferentes que deben ser completadas para llegar al final. Cuando el jugador completa cada sección podrá equipar su coche con armas aún más "chanas" y otros únicos complementos, hasta que sea lo suficientemente fuerte para ser coronado como el «Rey de la Carretera».

Interstate '76 no tiene prevista su aparición hasta finales de año, y como ya hemos dicho, creemos que será el juego más "chanas" que jamás haya aparecido en un PC.





Sega se convierte a PC



El clásico arcade *Daytona;* directo hacia tu PC esta Navidad.

Parece que finalmente Sega está dando el do de pecho en lo que se refiere al desarrollo de PC «nativo, con cinco conversiones arcades previstas para el año que viene, y numerosos títulos originales» que les irán detrás en breve, hechos por el ala de reciente formación conocida como Sega GameWorks (una colaboración entre Sega, MCA y Dreamworks SKG).

Sega sostiene que usando el software de desarrollo de Microsoft Direct X y Direct 3D, han conseguido hacer que sus próximas conversiones se ejecuten alegremente en un modesto Pentium (Sega recomienda como mínimo un P90) con de 8 a 16 Mb de RAM y una tarjeta de sonido de 16 bits y Windows 95, sin necesidad de una tarjeta aceleradora.



El maravilloso puerco espín azul, pronto en tu PC.

Aunque la versión 3D acelerada de *Virtua Fighter Remix* fue muy bien recibida cuando apareció con la tarjeta Diamond Edge el pasado mes de marzo, el lanzamiento de una versión «nativa» de PC del juego que puede llegar a los 30 frames por segundo y ofrecer los modos de alta resolución y el modo arcade de juego original sin duda llamará la atención de los fans más acérrimos de los juegos de lucha que busquen la calidad arcade en su Pentium. De incluso mayor interés son las conversiones «nativas» para PC de *Daytona USA, Sega Rally Championship, Manx TT Superbike* y *Virtua Cop.*

Mientras que *Daytona USA* puede parecer un poco pasado cuando se compara con las excelencias de *Screamer 2* (ver página 10) o incluso *The Need for Speed,* Sega promete que una impresionante secuencia de frames unida a un probado sistema de juego harán del juego un seguro ganador en la carrera hacia la Navidad. De todos modos, el título que los demonios de la velocidad del PC están realmente esperando es el brutal *Sega Rally.* Con sus impresionantes gráficos con mapeado de texturas, acción en carretera en los propios morros y un control fantástico debería hacer correr la adrenalina, aunque cómo funcionaría la acción traspasada a un teclado de PC está aún por ver. *Manx TT* (que al igual que *Rally* tiene prevista su aparición a principios del próximo año) podría también sufrir los mismos problemas de control de teclado. Si has jugado la versión arcade de *Rally* o *Manx TT*, serás consciente de lo mucho que se basan en los grandes (y caros) mandos complementarios para elevar los juegos a un nuevo nivel de realismo. Dicho esto, *Manx TT* (y también *Rally*) es visualmente impresionante, así como muy jugable, y si Sega puede mantener la secuencia de frames y el detalle gráfico, podrían tener un par de bellezas de velocidad para la próxima primavera.



Por último, y con salida prevista en Navidad, está el excelente *Virtua Cop.* Una vez más, puede ser que el sistema de juego sufra sin el control de la pistola que ha funcionado tan bien en los arcades, pero la versión PC es también muy jugable con el ratón y se ve brutal. Una conversión que no debiera sufrir por la falta de periféricos y complementos especiales es *Sonic PC.* Catalogado como una conversión perfecta, el favorito de las consolas contendrá más de 60 niveles, la friolera de 30 frames por segundo y toda la jugabilidad del clásico de la Mega Drive.

Ecstatica 2

Aunque el nombre está aún por decidir (*Ecstatica 2* es el título provisional), el trabajo va muy bien en la secuela de uno de los juegos de mejor aspecto del año pasado de Andrew Spencer y Psygnosis.

Esta vez debería tener aún mejor aspecto, gracias a los personajes elipsoides altamente detallados con incluso más animaciones y la introducción de un modo de alta resolución. *Ecstatica 2* también será mucho mayor que el original (una de las pocas críticas que recibió *Ecstatica* era que era demasiado corto) y contendrá un montón de paisajes incluyendo un inmenso castillo, calabozos, un pueblo, un bosque, jardines y un cementerio. Además de un aumento en el tamaño de todo en general, los desarrolladores también han intentado darle a la secuela un aspecto más cinematográfico introduciendo ángulos de cámara más variados (el juego ya contiene más de dos mil) y a la vez manteniendo la atención centrada en el personaje principal de forma que el combate de cerca sea más realista y fluido. Además de numerosos duendes, goblins, vampiros y fantasmas persiguiéndote, tendrás que vértelas con un diabólico hechicero, resolver puzzles aún más difíciles y evitar trampas para tener éxito en salvar a tu país de las fuerzas del mal y salir bien parado. De todos los juegos de acción/aventura en 3D previstos para este año, *Ecstatica 2* tiene que ser el de mejores gráficos, y si Psygnosis puede hacer el combate más intuitivo, tendrá otro éxito masivo.


¿Qué os parece esta pantalla del juego?

A punto

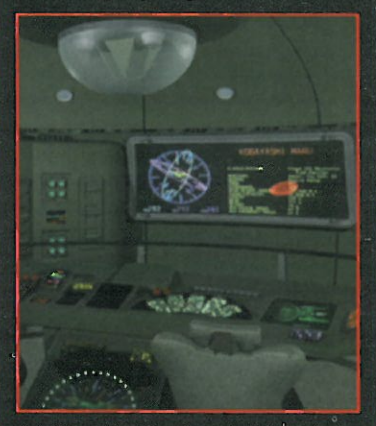
NUEVOS RECORRIDOS PGA

Siguen apareciendo más y más recorridos, ahora con el «Green Advice», para ayudarte en los puntos más conflictivos. El TPC at Sawgrass Championship Add-on (que es compatible con la versión DOS de PGA Tour 96) no sólo contiene efectos gráficos avanzados, como banderas animadas y agua corriendo, sino también el hoyo más famoso del golf, el 17 de Sawgrass. Para aquellos que tengáis la versión de PGA European Tour del juego, está el disco Oxfordshire Course Add-on. Además de incluir todas las mejoras en los gráficos del disco Sawgrass Course, contiene estadísticas actualizadas, reglas y escenarios locales más reales. Para más detalles, llamad a Electronic Arts al (91) 304 70 91.



STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

¡Preparad los Fasers! Interplay se enorgullece una vez más de presentarse, con su Star Trek: Starfleet Academy, un nuevo producto Trek que permitirá a los jugadores pilotar el USS Enterprise frente a frente con más de treinta naves alienígenas. Los jugadores deben unirse a otros cadetes en la Starfleet Academy en San Francisco, donde deben navegar con éxito a lo largo de 27 misiones distintas para poder graduarse como oficiales de la flota estelar. El profesorado de la Academia incluye a Kirk, Chekov y Sulu, que guiarán y enseñarán al jugador lo que significa alcanzar el estatus de oficial de la flota estelar. El juego también contiene gráficos SVGA, clips FMV protagonizados por Shatner, Koeing y Takei, y una banda sonora original de Dennis McCarty. Star Trek: Starfleet Academy aparecerá el próximo invierno.



INTERPLAY CAVA MÁS HONDO

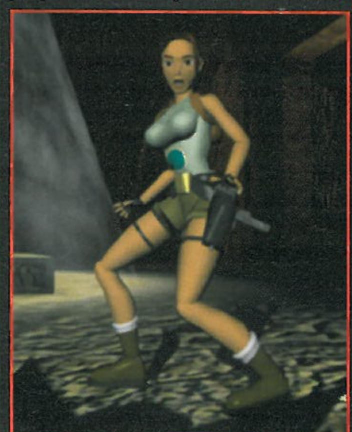
Forgotten Realms: Descent to Undermountain, actualmente en producción en Parallax Software, es uno de los primeros juegos en usar la recién adquirida licencia de TSR Forgotten Worlds por Interplay. Además de contener un entorno gráficamente detallado, la aventura fantástica utiliza una máquina de Descent mejorada e incluirá enemigos poligonales en 3D, reflejos de luz realistas y personajes que serán instantáneamente reconocibles para los fans de AD&D. Descent to Undermountain saldrá en otoño.

»

A punto

APLAZADO TOMB RAIDER

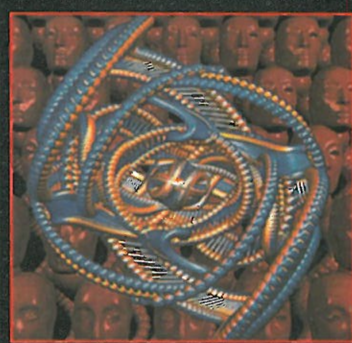
Core Design ha tenido que aplazar la fecha de lanzamiento de su juego tridimensional con perspectiva de tercera persona *Tomb Raider*



porque Sony quiere que salga primero en PSX. Esto ha afectado al desarrollo proyectado para la versión de PC (que, curiosamente, tiene mucho mejor aspecto que el producto para PSX) y ha hecho correr las fechas para más adelante, sobre octubre o noviembre; aunque por lo que hemos visto hasta ahora, vale la pena esperar. Con sus superfluidos gráficos acelerados en 3D con mapeado de texturas y su atrevida heroína, profetizamos que *Tomb Raider* será uno de los juegos más importantes del año.

ARTE ORGÁNICO

Si te has aburrido de tu salvapantallas, entonces prueba el nuevo *Organic Art 3D Living Screensaver and Evolutionary Art Generator* diseñado por el artista internacional de ordenadores William Latham. Además de contener más de cien escenas en 3D para salvapantallas, el software te



permite crear tu propio arte orgánico usando el «Evolutionary Generator» con más de cuatrocientos millones de combinaciones para explorar y para crear distintos ambientes. Si aún no estás del todo seguro de si te mola o no, aquí tienes una explicación del mismísimo Latham para aclararte las ideas: «Mi trabajo puede ser visto como una metáfora de la relación del hombre con la naturaleza a través de la tecnología moderna. Estoy mutando los tipos de extraordinarias formas de vida artificiales que un día pueden ser algo normal en la ingeniería genética.»

GENIAL MARIS

La gente guay de Maris continúa con su cruzada de educar a los usuarios de PC con el lanzamiento de dos nuevos títulos. *The Origins of Mankind* te da la oportunidad de ver cómo ha evolucionado la raza humana, mientras que *Discover Astronomy* no: te deja hecho un lío con las estrellas y demás historias. Para más detalles llamad a Maris al 07 44 171 - 221 3754.

TFX 3

DID ha anunciado que actualmente está trabajando en la secuela de *EF2000*, y le dice a cualquiera que le escuche que su nueva tecnología rompe moldes.

Diseñado para explotar por completo las excelencias de Windows 95, ofrecerá a los jugadores nuevas maneras de acceder y controlar el devenir de la batalla así como de pilotar el tremendo F-22 o convertirse en un comandante táctico a bordo del avión E-3 Sentry AWACS. La continuación también se beneficiará de un GUI de apuntar y hacer clic de fácil uso, una sofisticada ayuda on-line y un impresionante nuevo sistema de



Sin duda *TFX 3* tendrá incluso mejor aspecto cuando aparezca en el mercado, pero, ¿qué monstruo de máquina hará falta para ejecutarlo?

renderización de terreno y aviones. Como consecuencia, los paisajes serán mejorados con una iluminación dramáticamente distinta para mostrar los cambios a través de la hora del día y de la climatología, y los aviones que vuelan a baja altura serán tan difíciles de ver como lo son en la vida real.

Otros elementos incluyen un generador de campañas controlado por inteligencia artificial con completa planificación de misiones, un refinado control de múltiples *wingmans* con enlaces de información, inteligencia artificial del enemigo mejorada, posibilidad de múltiples alianzas (lo que hará más difícil de averiguar quién ayuda a quién en cualquier escenario), ayuda interactiva gráfica on-line, una nueva pantalla de control en el AWACS que permitirá emplear tácticas a tiempo real, y un soporte de red para hasta ocho jugadores; y eso sólo para empezar.

Mientras, estad al loro de la próxima aparición de *Super EF2000* para Windows 95. Es en esencia lo mismo que la versión DOS, pero contiene un Tactical Mission Planner que permite a los jugadores montar sus



propias historias en la campaña, una ayuda interactiva on-line de fácil uso, y un soporte de red de hasta ocho jugadores vía IPX. Además de ir un poco más rápido, *Super EF2000* se ejecutará en modo de 256 colores y en modo ventana o bien a toda pantalla.

Volviendo a la Tierra de un salto, en el campo de la simulación de tanques está en fase de desarrollo *Tanks*. De hecho, no puede ser clasificado exactamente como un juego aún, pero DID confía en que el Groun Warfare Technology Demonstrator desarrollado originalmente para entrenamiento real de combate de tanques servirá para hacer un gran juego. Además de ser el primer proyecto en utilizar la nueva tecnología terrestre dinámica de DID, *Tanks* (o como quiera que decidan llamarlo) contará con modelos de vehículos muy exactos, mapeado de terreno de realismo fotográfico, gráficos SVGA, ajustados modelos de proyectiles, inteligencia artificial del enemigo mortalmente sofisticada y un soporte de red para un máximo de ocho jugadores.

DID todavía no ha revelado si algún día se podrá jugar en un escenario de batalla a tiempo real de DID con tanques, F-22 y EF2000, aunque no cabe duda que su objetivo último es crear un masivo entorno de batalla en el que los jugadores podrán entrar y salir de su tanque o avión cuando les apetezca. Si las cosas continúan yendo a este fantástico ritmo, quizás esto sea una realidad en un par de años.



El mundo on-line de Origin



El sueño del jugador de rol por fin se hará realidad con la aparición de Ultima on-line que saldrá el próximo invierno. Más de mil jugadores acaban de completar los extensos tests de una versión muy precoz, y aunque se dice que se ejecuta un poco lento, el sentimiento general ha sido muy positivo. Además de permitirte interaccionar socialmente con otros jugadores en tiempo real, podrás enfrentarte a ellos, coger cosas y generar completamente a tu gusto tu personaje en pantalla cuando «vivas» dentro del entorno del jugador de Ultima on-line. Además de un impresionante terreno en 3D y gráficos SVGA de 16 bits, Ultima on-line también incluye un completo sistema mundial de «ecología virtual» que incluye recursos limitados; como consecuencia, si un dragón se alimenta de ciervos y los cazadores matan todos los ciervos, el dragón quizá decida volver su fiera atención hacia la ciudad más cercana para encontrar comida.

En esta primera versión de Ultima on-line (y es tan sólo una mínima fracción de lo que se supone será el juego definitivo) es algo a tener en cuenta, Origin puede haber sacado una importantísima ventaja a la competencia. ¡Ah, la anticipación!

F-22 Lightning



Además de desarrollar el nuevo y mejorado Voxel Space 2 Technology, en Novalogic han estado ocupados currando en un nuevo simulador de vuelo que usa su nueva máquina de objetos poligonales llamado *F-22 Lightning*.

Decir que el juego es gráficamente brutal sería quedarse corto. Decir que no está en la misma honda que *Flight Unlimited* tampoco le haría justicia, así que vamos a decir tan sólo que es de un realismo tan fotográfico como puedas conseguir para tu ordenador. Lo que es más, es muy fluido cuando se ejecuta en un Pentium (Novalogic ha recibido soporte total del nuevo chip MMX de Intel [Multi-Media eXpansion]), el detalle no desaparece a baja altura y el paisaje del área es vastísimo.

Novalogic parece haber dedicado mucho esfuerzo en asegurarse de que todos los elementos de la aviación actual han sido incorporados al juego. Como consecuencia, *F-22 Lightning* debería atraer tanto al más aguerrido piloto como al más experimentado general, ya que la nueva tecnología hace que sea divertido de volar, de fácil uso y menos tedioso de controlar que muchos de los cazas del siglo XX.

«Este juego representa con exactitud el F-22 que está específicamente diseñado por sus fabricantes para ser uno de los cazas a reacción más fáciles de pilotar del mundo», afirma John García, de Novalogic. «Esto hará el juego más fácil de usar para todos los jugadores de todos los niveles de habilidad y serán capaces de usar este producto con poca o ninguna curva de aprendizaje, siendo a la vez tan fiel al avión real como el más difícil de los simuladores de vuelo.»


El impresionante *F-22* no utiliza tecnología Voxel Space, y tiene un aspecto fantástico.

Además del modo de campaña y un editor Quick Mission que permitirá a los jugadores meterse enseguida en materia, *F-22* contará con *briefings* con acción en vivo que usan la nueva tecnología de descompresión de vídeo de Novalogic además de la opción de jugar misiones cooperativas para dos jugadores a través del módem o con los ordenadores directamente conectados, o hasta contra otros siete jugadores por medio de red. *F-22 Lightning* saldrá próximamente.

LO ÚLTIMO DE UBI SOFT

En su línea de innovación y ampliación de prestaciones multimedia a precios asequibles, UBI SOFT, junto a GUILLEMOT INTERNATIONAL, ha presentado sus nueva iniciativas para 1996:

. dos nuevas tarjetas de sonido fuera de serie, la MAXI Sound 64 y la MAXI Sound 64 Home Studio, que desvelan al público los secretos del sonido interactivo en el PC.

. su línea MAXI BOOSTER, cuatro altavoces de alta calidad para PC, con una potencia en watios PMPO que va de 320 a 32 W, y restitución de un sonido "cristal" de alta fidelidad.

. y la nueva línea de accesorios de juegos para PC, FUN ACCES, y accesorios para vídeo ACCES LINE, que incluye mandos, joysticks, cables multijugador, volantes...



Esto es Entertainment

Acción submarina a go-go en *TF-10*

Pure Entertainment es una nueva compañía de desarrollo formada por Harry Holmwood, antes en Sony Computer Entertainment. Harry, jefe de la compañía, ha trabajado en *Total NBA* para PlayStation (entre otros), así que sabe cuatro cosillas sobre juegos. Además, en el equipo también hay gente que ha trabajado en títulos punteros para Intelligent Games, tales como *Azrael's Tear* publicado por Mindscape (que fue muy bien recibido en **ZONE**) y el no tan bueno *Sim Isle* publicado por Maxis.

Pure es un equipo relativamente pequeño de sólo cinco personas, pero esperan doblar este número en un par de meses. Su primer título, *TF-10*, no estará con nosotros hasta septiembre del año que viene, pero como podéis ver por los pantallazos ya tiene muy buena pinta. Pure no nos dirá nada sobre el juego más que es bajo el agua y que es tipo aventura/estrategia, pero podéis estar seguros de que estaremos atentos a los progresos de la compañía a lo largo del año. Así que estad al loro.

A punto

FISGONEANDO A SNIPER

Mientras fisgoneábamos por las oficinas del nuevo equipo de desarrollo llamado Burst integrado en VIE, nos dimos de narices con un nuevo y brillante juego para Internet en fase de desarrollo llamado *Sniper*. Originalmente, era un proyecto piloto para probar la vertiente de juegos en Internet, pero parece que los tíos de Burst se han encontrado con un gran juego entre manos. Admitiendo que no es más que una mezcla de *Star Control* y *Asteroids*, el hecho es que desintegrar a otros vía on-line proporciona una gran satisfacción, y eleva el juego inmediatamente al estatus de clásico. En VIE no están seguros de si *Sniper* verá la luz o no. De todas maneras, ahora tienen la tecnología para hacer un juego al estilo *X-Wing / TIE Fighter* para Internet. Vivimos esperándolo.

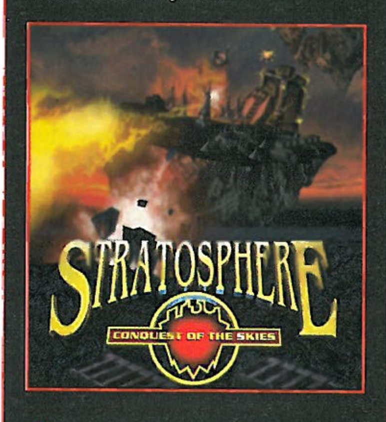
RATÓN EN EL MISTERIO DE DOOM

Logitech ha anunciado el lanzamiento de su nuevo ratón, el *MouseMan 96*. Parece ser que tiene tres botones diseñados para el uso con Windows 95, y que la posibilidad de programarlos resulta muy atractiva; aunque si servirá o no para jugar a *Doom* o *Quake* es aún un misterio. *MouseMan 96* debe ser bueno para algo, ya que Logitech ya ha vendido más de un millón de ellos; calculan que pueden fabricar una media de cuatro ratones cada segundo. Para más información contactad con Computer 2000 en el 93-491 91 11.

CREATIVE LABS SE ACTUALIZA

Creative Labs ha anunciado la actualización de todos sus kits multimedia al estándar 8x de óctuple velocidad en lectores de CD-ROM. Estas unidades de óctuple velocidad duplican el ratio de transferencia respecto a las unidades de cuádruple velocidad, el estándar de Creative que ha precedido a las nuevas unidades. De este modo, los usuarios trabajarán ahora más rápido con el software en CD-ROM.

Además, las gama de kits multimedia y unidades CD-ROM 8x de Creative incluye: Blaster CD 8x, Sound Blaster Discovery CD 16 Value 8x, Sound Blaster Disney El Rey León, y Sound Blaster Multimedia Family 32 8x.

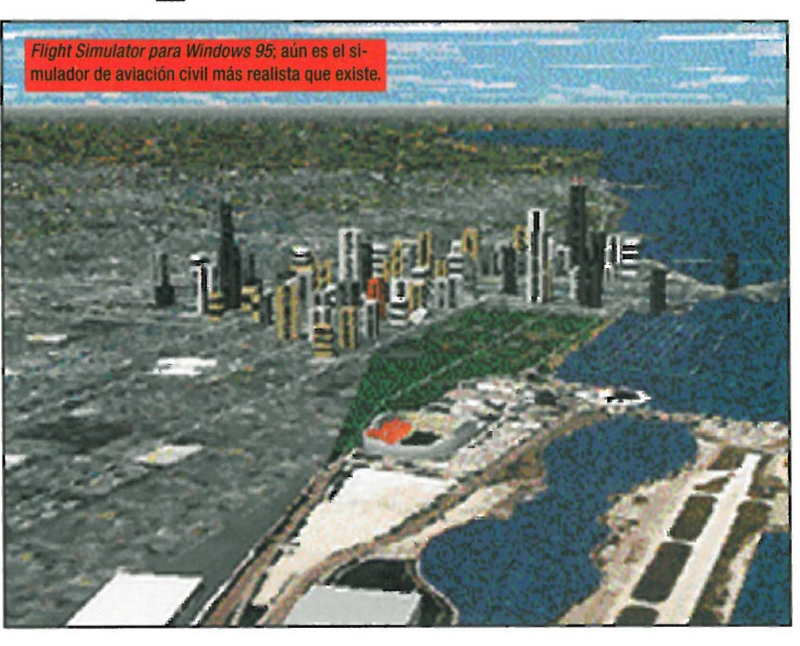


STRATOSPHERE

En Acclaim están ocupados trabajando en un juego de estrategia tridimensional a tiempo real para red llamado *Stratosphere*. Siendo un joven cadete aeronaval, debes construir y desarrollar una serie de inmensas fortalezas flotantes en tu intento de destruir a un diabólico barón y a su ejército de conquista planetaria. Aunque no estará listo para su lanzamiento hasta finales de año, el juego final tendrá perspectivas de cámara rotatorias de 360 grados, más de cien armas distintas y recursos de energía, y juego para cuatro jugadores en red o en Internet. Si te gusta jugar a juegos de gestión de recursos como *SimCity* y de estrategia como *C&C*, *Stratosphere* seguro que te gustará. »

Microsoft despierta al mu

Finalmente, Microsoft se pone a punto en el desarrollo de juegos con los once títulos nuevos con su sello que aparecerán en los próximos doce meses.


Flight Simulator para Windows 95; aún es el simulador de aviación civil más realista que existe.

Aunque Microsoft nunca ha sido conocida como desarrolladora de juegos, actualmente es la sexta compañía publicadora de software de entretenimiento del mundo (*Flight Simulator* es el título de entretenimiento para PC más popular del continente, con ventas que alcanzan la increíble cifra de más de 1,5 millones de copias) y ahora han puesto su punto de mira en meterse de lleno en el meollo de los juegos.

En noviembre tendremos a *Deadly Tide*, un trepidante juego de tiros submarino en 3D. Vale, quizá se trate tan sólo de otro juego de tiros, pero al menos tiene algo de *pedigree*. Los gráficos del juego fueron diseñados por los mismos diseñadores de Hollywood que crearon los gráficos tridimensionales tanto para *Sea Quest* como para *Star Trek: The Next Generation*, y los jugadores podrán explorar completamente el entorno submarino gracias a una panorámica esférica de 360 grados y quedarse embobados con las brutales secuencias cinematográficas tan ingeniosamente integradas por los desarrolladores de Rainbow Studios y de TRG3.

Más o menos por la misma época saldrá *Hellbender* de los desarrolladores Terminal Reality. Otro juego de tiros tridimensional, *Hellbender* se sitúa en un futuro de ciencia ficción en el que los jugadores deben pilotar sus naves Hellbender a través de tres campos de juego paralelos: la superficie del planeta, grandes cavernas y sobre las nubes. Además de que el argumento está escrito por el guionista de ciencia ficción Geoff Miller *(DeepStar VI)*, el juego es narrado por la supernena Gillian Anderson, de *Expediente X*, y contiene modo multijugador para red o módem para hasta ocho jugadores.

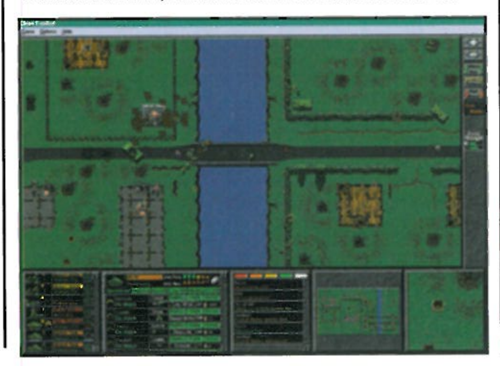
Gillian Anderson, «la nena para hombres inteligentes», acelerará los pulsos en *Hellbender*, de próxima aparición.

GEX no es otro juego de tiros, sino un juego de acción con un argumento estrafalario hecho por Crystal Dynamics. «Protagonizado» por la voz del comediante Dana Gould (de HBO comedy Specials)

GEX es una conversión a PC de la aclamada versión para consola, que lleva al jugador a través de un mundo de clásicos concursos de televisión y de películas de serie B. Además de contener más de 300 chistes, el protagonista, GEX, fue traído al mundo con más de 450 frames de animación y con la calidad de los modelos tridimensionales de Silicon Graphics, así que si no es divertido, al menos seguro que es bonito. *GEX* saldrá a finales de otoño.

De vuelta a un territorio más familiar, *Microsoft Flight Simulator para Windows 95* sigue siendo el simulador de aviación civil más realista que existe, gracias a sus gráficos mejorados de realismo fotográfico, dos nuevos aviones (el Aerobatic Plane Extra 300 y el Boeing 737), más ciudades nuevas y aeropuertos (incluyendo Londres, Tokio, Nueva York, París, Seattle y Hong Kong) y clases de vuelo interactivas que enseñan al piloto novato todo, desde los niveles básicos a las maniobras más avanzadas. Además de un AutoInstall y un AutoPlay, *Flight Simulator 95* también contará con elementos multimedia, incluyendo demostraciones de complejas maniobras de vuelo (como el Cuban Eight) por el campeón de acrobacias Patty Wagstaff. *Flight Simulator 95* saldrá a la venta en noviembre.

Con un tono más desenfadado llega *Monster Truck Madness*, un simulador de carreras de camiones monstruosos de grandes ruedas que permitirá a los jugadores competir con sus vehículos a través de numerosos recorridos con mapeado de texturas (calles, circuitos o rallies) contra monstruos controlados por ordenador o hasta ocho jugadores más a través de la red. Cada vehículo está modelado en un camión «real» y tiene tracción a las cuatro ruedas y unas características físicas muy fieles a la realidad, así que pueden saltar, botar y dar volteretas de manera auténtica. *Monster Truck Madness* saldrá en octubre.



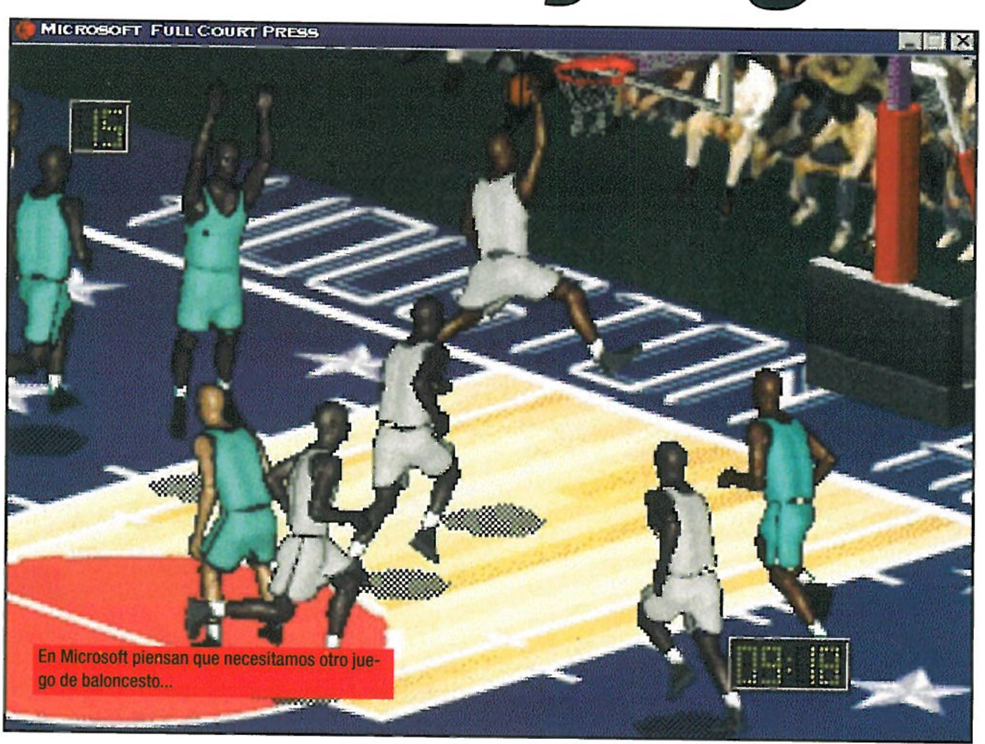
Además de juegos de acción, Microsoft está trabajando también en un par de títulos de estrategia. *Close Combat* no es tan sólo otro juego de estrategia de la Segunda Guerra Mundial, sino que en un intento de hacer algo diferente los desarrolladores han decidido enfatizar los aspectos humanos de la guerra. Para crear la inteligencia artificial han sido consultados psicológos de combate y las personalidades de los soldados, y el resultado es que, además de tener que plantear una estrategia para ganar la batalla, los jugadores deberán mostrar auténticas cualidades de liderazgo para motivar a sus tropas. Como ya supondréis, el juego está ajustado históricamente, y permitirá a los jugadores mandar el XXIX regimiento de los Estados Unidos o el CCCLII alemán, ambos de infantería, durante el conflicto desde Normandia hasta Saint-Lo, Francia. *Close Combat* aparecerá en octubre





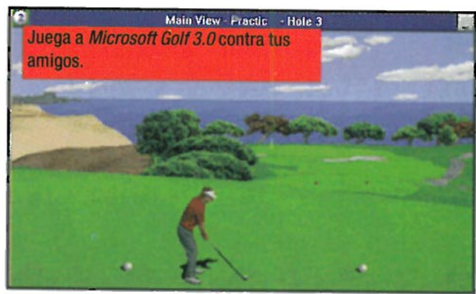
Age of Empires es una vuelta de tuerca más al estilo *Civilization*, un

ndo de los juegos



En Microsoft piensan que necesitamos otro juego de baloncesto...





Juega a *Microsoft Golf 3.0* contra tus amigos.

estilo que ha tenido montones de seguidores en los últimos años. Los jugadores deben construir de la nada lo que deberá ser una gran civilización. Tendrán que escoger entre cooperar o conquistar a las tribus de los otros en un completo entorno, combatir en tierra o negociar para establecer pacíficas relaciones y así conseguir recursos. Además del combate, mucha de la atención del jugador será reclamada para la administración de recursos, y los jugadores deberán asignar determinados miembros de la tribu a cazar, explorar, conquistar o construir además de aplicar nueva tecnología si su tribu avanza. *Age of Empires* saldrá la próxima primavera.

Para completar el paquete, Microsoft también tiene tres títulos deportivos en camino, todos ellos saldrán a finales del presente año. *NBA Full Court Press* es un juego de básquet de cinco contra cinco que cuenta con jugadores con captura de movimiento y una inteligencia artificial que fue desarrollada con la ayuda de entrenadores y jugadores actuales de la NBA. Como cualquier otro juego de baloncesto del mercado, está plagado de estadísticas de jugadores y equipos y ofrecerá juegos de uno contra uno a través de red o vía módem.

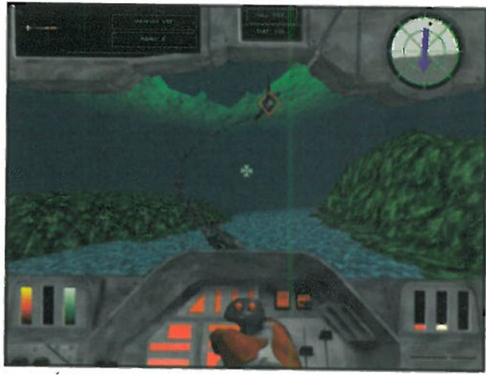
MICROSOFT® GOLF

Microsoft Golf 3.0 debería resultar familiar a cualquiera que haya jugado a los juegos anteriores. La nueva versión contiene nuevos y mejorados gráficos, una docena de recorridos adicionales y la opción de jugar contra tus amigos a través de red o bien por módem.

Y por último pero no en calidad, *Microsoft Soccer* también está en camino. Tendrá jugadores con captura de movimientos, numerosas opciones tácticas y de equipo y la habilidad de jugar contra otros jugadores por módem o LAN. Y todo esto es sólo para empezar.



Microsoft Soccer, todos los elementos habituales y la opción de jugar a través de módem o red.





Noticias de cine

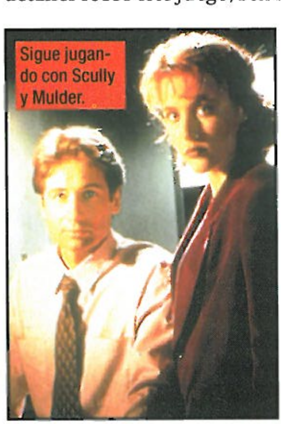



Acción simpsoniana.

«Las fronteras entre los juegos y las películas son confusas, con cada vez más licencias de películas anunciadas y con los peces gordos del cine metiéndose en el rollo interactivo.

Fox Interactive ha firmado recientemente un contrato con Electronic Arts para distribuir todos sus próximos lanzamientos, los que no sólo incluyen el excelente *Simpsons Cartoon Studio* que te permite crear y dirigir tus propios dibujos animados de los Simpson, sino también una nueva aventura de los Simpson para PC llamada *The Simpsons: Virtual Springfield*, en la que puedes explorar de arriba a abajo la ciudad de los Simpson, interaccionar con sus habitantes y jugar a algunos juegos arcade «simpsonizados».

También lanzarán el tan anunciado producto de Jaguar *Alien vs Predator* para PC a principios del año que viene, y lo que promete ser uno de los juegos con licencia más grandes de todos los tiempos... *Expediente X*. Aunque se saben pocos detalles sobre este juego, Fox ha revelado que el juego será protagonizado tanto por Gillian «Scully» Anderson como por David «Mulder» Duchovny y que ambos actores están filmando actualmente escenas que serán usadas exclusivamente en el juego. El producto de *Expediente X* será también el primero de Fox en usar la tecnología VirtualCinema de Hyperbole Studios.


Sigue jugando con Scully y Mulder.

Desarrollado exclusivamente para el juego *Expediente X*, hay un sofisticado motor que mide las respuestas y las actividades del jugador y que luego las aplica ingeniosamente a la línea argumental, así que esencialmente eres libre de hacer lo que quieras; lo que digas o hagas siempre repercutirá en el argumento que se irá tejiendo minuciosamente, el cual, por cierto, fue desarrollado conjuntamente con el creador de la serie, Chris Carter.

De aparición mucho más cercana es *La jungla de cristal (La trilogía de la Jungla de cristal)*. Aunque está etiquetado como tres juegos en uno, es en esencia tres episodios distintos (una parte de aventura, una parte de disparar y una parte de conducción) empaquetados dentro del insulso argumento de las tres películas. *La jungla de cristal* parece ser que será compatible con pistolas de luz y volantes para tu, así pues, en el mejor de los casos podemos esperar un híbrido de *Virtua Cop* con *Quarantine* con una parte de aventura y de encontrar cosas enclastada al principio. Aunque poca gente puede negar que la taquillera película *Independence Day* tiene un aspecto impresionante, el juego del mismo nombre, que es básicamente un simulador de vuelo futurista y un juego de tiros se descalabra por su falta de originalidad. Los jugadores deben reunir una flota armada comprendida por los mejores cazas a reacción de la raza humana y con ella hacer picadillo a los alienígenas volando sobre «reconocibles paisajes urbanos». Si se trata de una especie de *Terminal Velocity* con FMV entonces lo tiene difícil para ser tan popular como la película, pero en Fox confían en que la fiebre generada por la película será suficiente para convencer a los usuarios de PlayStation y Saturn de que *Independence Day* es una compra obligada.

Sin amilanarse ante los nuevos (y ricos) chicos del vecindario, los fans de las licencias de Acclaim (parte de la gigantesca United Artists) vuelven pisando fuerte con *Alien Trilogy* para PC. La versión PlayStation del juego funcionó extremadamente bien, siendo descrita en algunos círculos como «el *Doom* para cabezas pensantes» en tanto que la versión PC sea comparable, tienen un hit seguro entre manos para este verano. Por otra parte, si *Dragonheart: Fire & Steel* resulta tan popular en el PC está aún por ver. La película, que acaba de estrenarse en Estados Unidos, cuenta con la voz de Sean Connery y algunos de los mejores efectos generados por ordenador desde *Jurassic Park* -seguro que será un exitazo- aunque el juego, que es básicamente un pasapantallas combinado con un juego de lucha, es más susceptible de ser bien recibido por la joven masa de usuarios de consolas que por un jugador de PC alimentado con una dieta a base de *Ecstatica* y *LBA*.


Alien Trilogy llega al PC.


The Crow ya parece un gran hit.

Por otro lado, *The Crow: City of Angels*, tiene un aspecto fantástico y debería llamar la atención del curtido aporreador de teclas de PC. Los desarrollos son, obviamente, fans del anteriormente mencionado *Ecstatica*, porque *The Crow* tiene un aspecto y una manera de jugar muy similares al clásico de Psygnosis, lo cual en definitiva no es nada malo. Si *Blade Runner*, el juego que está actualmente desarrollando Westwood, cumplirá las expectativas que ya ha despertado está por ver, aunque un temprano vistazo a los gráficos sugiere que al menos tendrá un aspecto brutal y servirá para aumentar la envidiable reputación de Westwood. *Mision Imposible* de Ocean también tiene un aspecto prometedor, aunque como *Blade Runner* (que saldrá en otoño), no hay mucho que ver en lo que se refiere a sistema de juego por ahora. Una cosa sí que es segura: definitivamente no será un juego de plataforma.


Bladerunner ya tiene un aspecto magnífico, esperemos que el sistema de juego esté a la altura de los gráficos.


Tom ha encontrado a alguien casi tan bajo como él para pegarse.

Por otro lado completamente distinto, 7th Level está dando los últimos toques a *Monty Python's Quest for the Holy Grail*, una pythoniana aventura gráfica de apuntar y hacer clic de risa asegurada protagonizada por Eric Idle (entre otros) que seguro que saldrá dentro de nada, y *Ace Ventura: Pet Detective*, un juego aventura/arcade basado en la serie de dibujos animados de la estrambótica película de Jim Carrey, también está a punto de aparecer.

Más noticias sobre licencias en las que gastarse el dinero el próximo mes. »


Como crearle un trauma a tu perro; llévalo a ver a Jim Carrey.

Guía CD-ROM

Zinco Multimedia

¡A LA VENTA EL NUM. 21!

SORTEAMOS
2 lectores CD - ROM 8x

¡DESCUBRA ESTE MES EN NUESTRA REVISTA!

- **WIDE WORLD OF ANIMALS**
  Un recorrido multimedia por el apasionante mundo de los animales
- **CARMEN SANDIEGO**
  La delincuente internacional más buscada, ahora en CD-ROM
- **ISAAC ASIMOV**
  Un recorrido por el espacio con el popular escritor de ciencia ficción
- **DE VIAJE**
  Un periplo a través del Mediterráneo, cuna de civilizaciones
- **CURSO MULTIMEDIA**
  Diseño de un interfaz con Photoshop



Entretiene

Informa

Educa

¡En el CD-ROM de portada!

- El cerdito Babe
- Félix el Gato
- Track Attack

Edición española de
CD-ROM Today-UK

ediciones zinco Multimedia

TODO CD-ROM, TODO PC
¡650 MB del mejor software y los Top 10 del shareware!

De la primera a la última página, y todos los contenidos de CD-ROM están dedicados a los usuarios de PC (DOS+Windows).



Entra en Internet con PC-Zone e Intercom

¡Ahora, 10 horas de conexión!

1. ¿Qué es necesario para conectarse a Internet?

Veamos, tendréis que *agenciaros*:

Un PC (como siempre cuanto más rápido mejor, pero sobretodo necesitaréis que pueda trabajar con Windows de forma correcta).

Un módem (cualquiera sirve, siempre que vaya a 14.400 bauds como mínimo).

Una línea de teléfono (como la de casa. Sí, esa que mamá no nos deja tocar porque podemos estropear el teléfono o hacer subir mucho la factura).

El CD de **PC Zone** con el software de conexión.

2. ¿Cómo me conecto con Intercom?

Con el módem ya conectado a uno de los puertos serie del ordenador, deberéis instalar el software de acceso al sistema World Group, la BBS de Intercom en la que tendréis que daros de alta como un usuario nuevo. Después de instalar el software deberéis seleccionar nuestra vía de conexión:

Intercom a través del 902 —Para usuarios que no tengan nodo de Intercom en su provincia—.

Acceso a través de franquicia o Infovía —Para acceder a la BBS a través de Infovía o algún otro proveedor de Internet (por si ya disponéis de acceso a Internet y sólo queréis entrar en la BBS de Intercom)—.

Intercom directo a Barcelona - Para entrar en Intercom directamente con el nodo más cercano. Aunque por defecto está configurado para Barcelona, haciendo clic sobre el icono y seleccionando el menú File -> Properties, podréis modificar el número de teléfono de vuestro nodo, y cambiar el nombre de la conexión. En este mismo menú también podréis variar todos los parámetros relativos a vuestro módem: velocidad, marcación por tonos, modelo, etc. La primera vez que os conectéis, dejad marcada la casilla 'Log on as a new user' y entrad vuestro nombre de usuario y un password (recordad estos datos para la próxima vez que os conectéis).

3. La lista de nodos para la BBS son:

Alicante	**(96) 513 09 08**
Barcelona	**(93) 580 18 06**
Gerona	**(972) 22 75 76**
Las Palmas	**(928) 27 89 98**
Madrid	**(91) 307 75 45**
Sevilla	**(95) 492 61 12**
Zona del Maresme	**(93) 757 90 40**

3. Ya estoy conectado, ¿dónde está Internet?

Una vez que estéis dados de alta en la BBS de Intercom (World Group), deberéis dejar un mensaje al SYSOP, indicándole que os conectáis por la promoción de **PC Zone** y que queréis las 10 horas de Internet y las 10 de Game Connection.

El mensaje deberá tener como tema: Promoción **PC Zone**, y contener los datos relativos a vuestro nombre, apellidos, edad, dirección, localidad, provincia, código postal y teléfono de contacto. También os agradeceríamos que añadieseis algo de información respecto a vuestro equipo: procesador, memoria, módem, etc. En un plazo de un par de días se os dará de alta en la BBS y en Internet.

4. En un par de dias... ya me han dado de alta..., ¿y ahora qué?

Una vez que el SYSOP (o amo del calabozo) os autorice a usar el sistema sólo deberéis instalar el soft de conexión a Internet que también encontraréis en el CD de portada.

Hay que configurar el tipo de módem, número de teléfono del nodo más cercano a vuestra casa, etc. Después de esto ya será el momento de entrar en Internet. En la carpeta Intercom de Windows 3.X, o en la barra de Inicio de Windows 95, división Intercom, encontraréis las herramientas necesarias para convertiros en auténticos cybernautas.

5. ¿Cómo puedo jugar a Doom contra otros participantes?

Primero, e indispensable será necesario tener un rival. Normalmente a partir de las 23:00 horas (teléfono más barato) no es difícil encontrar gente para jugar partidas a través de Game Connection, pero es mucho mejor citarse con el contrincante a una hora concreta. Para esto la mejor herramienta es el correo electrónico del World Group, y si tenéis alguna duda al respecto sólo deberéis dejarle un mensaje a 'Ace' que es el moderador del Game Connection.

En el CD de portada hemos incluido la versión 1.9 shareware de Doom, así como el software necesario para su funcionamiento con el Game Connection.

En la BBS de Intercom, encontraréis una lista con todos los juegos que pueden jugarse con Game Connection, así como las versiones shareware para poder probarlas.

Ante cualquier duda podéis conectar con la centralita de Intercom en el:
902 20 30 60
Una vez que estéis conectados, enviadnos un correo explicándonos vuestros problemas, vicisitudes, etc. Queremos saber como os ha ido, si lo considerais interesante, que encontrais a faltar, etc.

También queremos recibir todas vuestras ideas, comentarios, paranoias, dibujos, cualquier cosa publicable (en PC Zone casi todo lo es, aún no sufrimos por la censura).
La dirección de correo de la revista es:
pczone@lix.intercom.es



1er campeonato de QUAKE DEATHMATCH

Muy pronto vais a poder demostrar al mundo lo sanguinarios que podéis llegar a ser cuando jugáis a Quake.
¡¡¡PCZONE y GT Interactive organizan el primer campeonato Quake Deathmatch en nuestro país!!!

Podréis ganar muchos premios, y sobretodo, pasar un rato agradable en la red masacrando a cuanto contrincante se os ponga delante (sobretodo si no os ha visto, je, je) Ya que éste pretende ser un campeonato abierto a todos los lectores españoles, hemos decidido explotar una de las más interesantes facetas de Quake: la posibilidad de jugar a través de Internet. Eso facilitará a lectores de todo el país la participación en nuestro sangriento desafío, además de disfrutar de innumerables momentos de emoción y sana alegría pegando zambombazos por ahí.

Y si aún no estáis conectados a InterQuake -¿¿¿aún no???-,...perdón Internet, tendréis la oportunidad de participar en el concurso desde algunos de los centros colaboradores que anunciaremos en el próximo número.

Id poniendo a punto vuestros lanzacohetes porque esta competición va a ser la más salvaje de la historia. Si queréis más información enviad un e-mail a pczone@lix.intercom.es, indicando la referencia QUAKE DEATHMATCH.

¡Nos veremos en el cyberespacio!

En casa de



Charlie Brooker llegó al cuartel general de Cranberry Source nervioso. Y se fue en coche. Es que es un tío increíblemente versátil, de verdad.

Este sí que es un nombre estúpido para una compañía. Cranberry Source («escogimos un nombre tonto deliberadamente, porque sabíamos que la gente lo recordaría») es una nueva empresa de software situada en la soleada North Finchley. Y aunque el nombre de la compañía sea nuevo, los dos hombres a su frente llevan en la industria de los juegos más de una década. Y ambos se llaman John.

John Cook y John Ritman, de hecho. Cook es un tipo experimentado en la industria, que ha representado compañías como Bullfrog, Maxis y Sensible Software. Lo que es más, anteriormente como Mr. Developmente en *Mirrorsoft*, fue el artífice del éxito del primer lanzamiento comercial de *Tetris* (el juego de los bloques que caen que tenía un aspecto mierdoso, pero que probó ser ocho veces más adictivo que la cocaína). Cuando se trata de juegos, conoce lo que se trae entre manos (y, lo que es más, sabe cómo venderlo).

John número dos es Mr. John Ritman. Si ese nombre os suena, entonces probablemente os acordáis de algunos de los títulos de los que ha sido responsable en el pasado (los añorados juegos *Head Over Heels* y *Match Day* para el ZX Spectrum). Ritman es algo así como un curtido veterano de los juegos, y seguro que permanece en vela toda la noche debido a macabros recuerdos de teclados cutres, packs de RAM, y las dificultades de carga con casete.

Los dos decidieron formar su propia compañía una tarde después de una conversación en un pub local, en la que se lamentaron del estado actual de la industria de los juegos. Ambos creen que el sistema de juego básico (el factor más importante de cualquier producto) ha sido largamente ignorado, ya que las compañías se devanan los sesos en producir juegos que se vean y se oigan mejor que los del rival. Ellos creen que el jugador medio debe ser salvado de esta carnicería de títulos insípidos e imbéciles. Por lo que, en la más pura tradición de «equipos» de superhéroes, como el de los Cuatro Fantásticos, se han arremangado y han fundado Cranberry Source. Y ahora, es hora de dar caña...

Cuatro palabritas con los dos Johns

Charlie Brooker: –¿Cuánto tiempo lleváis así?

John Ritman: –Nos formamos hace tan sólo un año, cuando hicimos los tratos que nos dieron contratos para poder continuar.


(Derecha.) Los señores Ritman y Cook rompen el hielo organizando un improvisado concurso de pedos. El primero en hacer que el aire sea marrón, gana.



CB: –¿Mojándoos y trapicheando?

JR: –Ésa es la historia.

John Cook: –Si se trata de ponerse una corbata, yo me pongo la corbata, y luego meto a John en una jaula con ruedas. Y digo: «Es él; él lo hace todo». Y yo hago la cena.

JR: –Él es el ejecutivo encargado de levantarte la camisa.

JC: –Y de hacer cenas y de firmar cheques. Y de jugar a *Quake*.

Gracias a sus respectivas carreras. John y John consiguieron en poco tiempo un contrato. Firmaron con Philips Media...

JR: –Estuvo bien ir de aquí para allá haciendo tratos. Tengo una buena reputación ahí afuera, y fuimos dando vueltas con sólo unas pocas páginas describiendo el producto. Y ya sé que a la mayoría de las compañías les gustaría recibir un amplio documento que describiese hasta el último píxel, pero no es mi estilo.

Brote, brote, tonto el que no bote...

CB: –Así, ¿en qué títulos estáis trabajando?

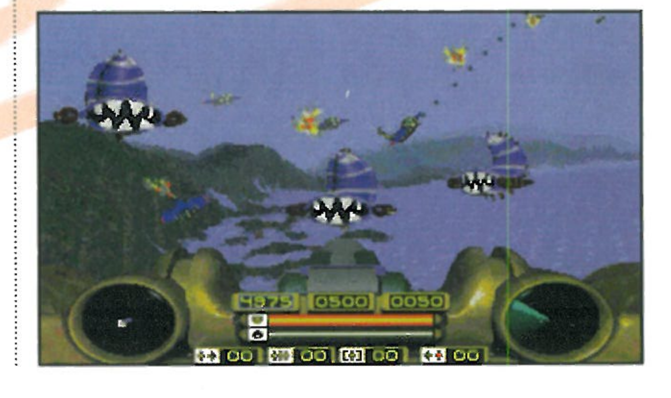
JR: –Tenemos tres títulos. El primero se llama *QAD*, que quiere decir *Quintessential Art of Destruction*. El segundo es un título de fútbol, y luego tenemos un juego llamado *Redemption*. *QAD* es un juego para dos jugadores volando sobre un paisaje. Básicamente va de rescatar rehenes... algo que ya se ha hecho antes...

CB: –Como, por decir algo, *Defender*...

JC: –Que es el mejor juego de todos los tiempos...

JR: –Todo el mundo sigue diciendo *Choplifter*. Tenemos algunas bonitas modificaciones en él. Es un juego para dos jugadores, dos ordenadores conectados por red, y básicamente tienes que rescatar el 75 por ciento de los rehenes vivos. Fíjate que he dicho «vivos». Es bastante aceptable por su táctica, matar a unos

(Izquierda, derecha.) Un rápido vistazo a *QAD*. Como puedes ver, no se toma a sí mismo muy en serio.







pocos. También hay alguna «pesadez de rehenes» que tú lanzas para poder rescatarlos, destruirlos... o saquear la base de tu rival y robar los rehenes que él tiene.

CB: –Pobres bastardos. Probablemente sólo quieran salir de ahí.

JR: –Exacto, de todas maneras, tenemos una bonita tecnología metida. Paisajes fractales, brotes polares...

CB: –¿Brotes polares?

JC: –Sí, sí, no preguntes.

JR: –Los brotes polares son realmente bonitos. Puedes dibujar un objeto en 3D sin polígonos. Significa que, aunque los modelos originales estén creados con polígonos, no tenemos que restringir el número final de polígonos que entrarán en el juego final, porque no hay ninguno. De hecho, cada píxel es una «cara». Tienen un aspecto la hostia de suave, y lo mejor de todo, son rápidos.

Y de hecho, tiene razón. Habiendo visto algunos de los objetos del equipo de Cranberry que muestran los «brotes polares», me maravillo de su velocidad, detalle y suavidad. Cómo narices han conseguido este efecto es algo que ignoro. Nadie me lo dijo, posiblemente porque: a) ése es su pequeño secreto, o b) yo parecía demasiado estúpido para poder entender el concepto. Los objetos «brotados» tiene la apariencia de objetos tridimensionales redondeados y completamente renderizados (aunque en una resolución ligeramente más baja), que se mueven, rotan, y toman forma con la fluidez que cabría esperar en un sprite en 2D. Muy bonito, ciertamente, pero no es el único as que Cranberry guarda en la manga...

JR: –Para nuestro juego de fútbol –el título provisional es *The Net*– quizás usemos brotes. Pero es posible que utilicemos un nuevo sistema que hemos inventado... llamado SCIMS.

CB: –¿SCIMS?

JR: –Significa Surface Contoured Interpolated Models.

CB: –¿Qué significa?

JR: –Significa que tiene exactamente el mismo aspecto que los brotes polares. Sólo que son más rápidos y bonitos.

Bueno, esto lo aclara todo.

Y finalmente...

CB: –¿Qué hay de *Redemption*?

JR: –Ése es nuestro épico...

John entonces se extiende explicando el concepto básico de *Redemption*. En resumen, será un juego larguísimo con acción y resolución de puzzles y exploración, usando muchos puntos de vista. Algunas partes son al estilo *Doom*, otras se remontan a los clásicos juegos de plataforma/puzzle de antaño (como *Head Over Heels*, otra de las glorias pasadas de John), y otras partes serán de exterior. En vehículos. En otras palabras, es muy ambicioso.

JC: –Para racionalizar como hemos metido cosas tan distintas en un juego, hemos dado con un extraño escenario que trata de un cirujano loco asesino en serie que trajina cosas dentro de ti. Toda la historia tiene lugar en tu propia cabeza, y cada nivel es una operación distinta. Es, ejem, un poco raro en realidad.

JR: –*Es* un poco raro, ¿no?

Puede que sea raro pero el concepto suena bien. De todas maneras, si los dos Johns y su equipo de programadores pueden ofrecer la calidad en el sistema de juego que prometen, Cranberry Source puede convertirse en la delicia durante los próximos meses. Las primeras cucharadas serán servidas en el gigantesco plato del mercado del software en breve. Si lo devolveremos a la cocina, o lo devoraremos con gula pidiendo más, está aún por ver. De todas maneras, *sigue* siendo un nombre estúpido para una compañía.





(Superior, izquierda.) El equipo de Cranberry Source al completo guardando la entrada de su oficina. Puede que estén sonriendo, pero todos llevan navaja.

(Arriba.) Más acción *QAD*. ¿Ves esos objetos? Puede que parezcan aviones, pero en realidad son brotes. De verdad.

Los cinco juegos más surrealistas para Spectrum

John Ritman se hizo un nombre con juegos como *Match Day* y *Bear Bovver* para el ZX Spectrum. Ahh, el Spectrum. Qué bonitos recuerdos. El teclado blando. Los gráficos *colour clash*. Y los juegos estrambóticos...

Sí, juegos estrambóticos. Porque ahora, mirando atrás, a los títulos que me mantuvieron pegado al monitor hasta altas horas de la noche en mis años de formación, me pregunto qué drogas tomaban los antiguos programadores. ¿No me crees? Sigue leyendo, amigo mío, ahora cogeré cinco de los juegos más estrambóticos de Spectrum.

1) MOLAR MAUL

Un temprano juego de «Imagine» en el que tú eras un cepillo de dientes volando dentro de una cavernosa bocaza. Tu misión era encontrar y descubrir a los fieros dulces y a la placa antes que todos los dientes que te rodeaban se pudrieran.

2) JET SET WILLY

Guiabas a un minero con chistera y aspecto de millonario a través de una colorida mansión llena hasta rebosar de conejos acróbatas, caras sin cuerpo y gigantescos huevos rodantes. De todas formas, por esa época no parecía raro.

3) THE SENTINEL

Fantasía paranoica, icónica y surrealista en la que una tenebrosa entidad diabólica se sentaba en la cima de una colina e intentaba mirarte. Si te miraba durante demasiado tiempo, te morías. Tú contraatacabas plantando árboles y luego absorbiéndolos. De verdad. (Solía darme pesadillas, y como quien no quiere la cosa, se está haciendo una secuela para PC.)

4) PI-MANÍA

Increíble y rara aventura protagonizada por Pi-man; un tipo rosa y desnudo con una nariz sospechosamente fálica que se suponе representaba el número de dos cifras preferido de todo el mundo. Luego generó un clon de *Q-Bert* (también protagonizado por Pi-Man) que tenía una canción reggae en la cara B del casete. La canción se llamaba *RastarfarPi* y era cantada por el programador.

5) ZOMBIE ZOMBIE

Una secuela de *Ant Attack* tristemente pasada por alto. Lo que hizo que resultara estrambótico era que el único modo de matar a los zombies (que estaban por todas partes) era hacer que te siguieran; después te subías a un muro, saltabas, y ellos te intentaban coger a ciegas. Se hacían papilla contra el suelo.

Ya no los hacen así.

X-COM: Apocalypse
Diario tercera parte

MicroProse continúa quemándose las pestañas con la tercera parte de la brillante serie X-COM, mientras Chris Anderson hace el papel de periodista especializado y les incordia con preguntas «interesantes».

Ya lo tenemos... ya casi hemos llegado. Bueno, más o menos. Se dice que el proyecto *X-COM* de MicroProse se está consolidando para salir. También se rumorea que es «absolutamente fabuloso» con, según se afirma, unos gráficos de alucine. Por desgracia, todavía no he podido ver nada jugable, pero los de MicroProse me han dado su palabra de que el mes que viene ya podré disfrutar de interminables sesiones de *X-COM*. No me queda más remedio, tendré que sacudir el polvo de mi libro de preguntas interesantes, centrarme en uno de los tipos que trabajan en el juego y agobiarle con preguntas de aplastante relevancia, como por ejemplo: ¿Cuándo vais a terminar este maldito juego?

[Debajo.] El mes pasado, la foto de una pistola tuvo tanto éxito entre vosotros, los lectores, que este mes he decidido poner una foto incluso mayor.

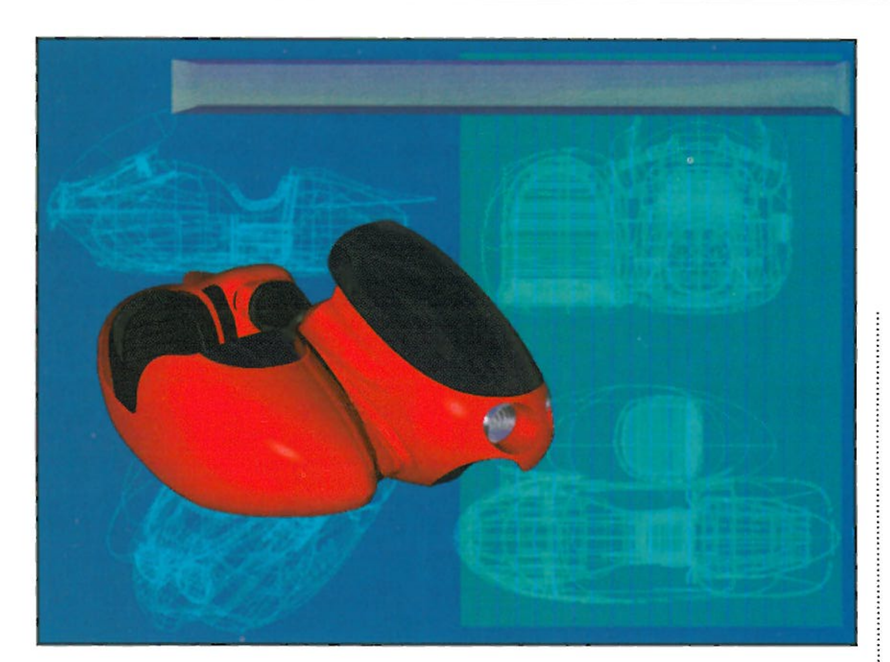
El mes pasado telefoneé a Julian Gollop, de Mythos Games (la empresa productora del juego), y perdimos el tiempo con un montón de preguntas estúpidas. Por ese motivo, decidí desviar mi atención hacia su hermano Nick, que responde por Director de Programación. Nick calcula que el juego saldrá a finales de septiembre pero, como me pidió que no le mencionara el tema, posiblemente lo más lógico sea hacer caso omiso de esa afirmación.

En su intento de comunicarme las maravillas de todo el proyecto *X-COM*, me reveló algo inadvertidamente –según parece, hay muchas posibilidades de que *X-COM* sea el primer juego de la serie que acepte jugar por red–. Debo admitir que ante tal revelación casi perdí mi dominio de la contracultura urbana y por poco no me caí de la silla por la sorpresa. *¿X-COM por red?* ¡Vaya, vaya!

Tal y como lo pintó Nick: «Jugar







[Izquierda.] Es una moto. No estoy muy seguro de que nadie pueda montar en ella pero está bien, ¿no?

Detalles del producto

Productor: Mythos Games
Distribuidor: Proein
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: finales de 1996

en red es una de las mejores cosas que se han hecho para los juegos de PC hasta el momento. No importa lo mucho que puedas divertirte jugando a un juego, porque nunca podrá compararse al gustazo de enfrentar tu ingenio contra el de otra persona, así que hemos decidido instalar una opción de multijugadores. No puedo asegurar al cien por cien que el código de red salga en la versión final, pero nosotros tenemos la versión preliminar que incluye la conexión por red, y por el momento parece que funciona correctamente.»

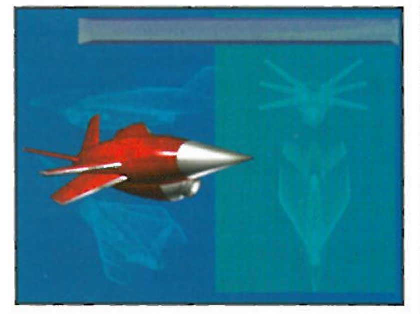
Por lo que se puede deducir de los comentarios de Nick, todavía existe la posibilidad de que el aspecto relacionado con redes no se incluya en la versión final del juego (¡mierda, mierda!), pero no os preocupéis porque en el próximo capítulo de mi diario ya tendréis el «sí» o «no» definitivo. Cruzad los dedos hasta entonces, ¿vale?

Vamos a especular

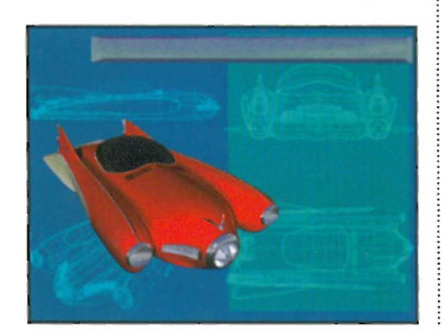
Aparte de la nueva opción de jugar en red, Mythos está estudiando la posibilidad de crear una versión específica para Windows 95 que, en caso de que decidan tirar adelante, dará soporte a DirectDraw (para los gráficos super rápidos) y a DirectPlay (de cara al tema redes) y, si todo va bien, terminará convirtiéndose en un producto muy superior al creado para DOS. A pesar de que esta versión todavía está pendiente de confirmación, Nick destacó insistentemente el hecho de que también habrá una versión normal para DOS o sea que los reticentes a Windows 95 no tienen por qué preocuparse.

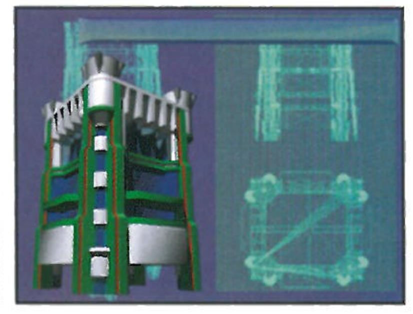
¿Cuánto falta para que Mythos suelte el producto final? Según Nick: «Ya hemos terminado con el tema táctico del tiempo real y ahora ya sólo nos queda trabajar sobre el tema de los turnos en los que se basa el juego. Los veteranos de *X-COM* estarán muy familiarizados con este aspecto, por lo que queremos asegurarnos de que lo hacemos bien. También le hemos introducido mucha de la inteligencia artificial básica y estamos echando un último vistazo a los gráficos, creados por el equipo artístico de MicroProse. En general, podríamos decir que estamos muy cerca de la versión final que saldrá al mercado.»

Por el momento, esto es todo por lo que se refiere a este juego, pero el mes que viene no olvides leer la increíble segunda parte, donde yo, el temible Chrisola, me enfrentaré cara a cara con *X-COM 3: Apocalypse*, posiblemente el juego más famoso de la historia de los juegos de ordenador.









Descubre los personajes

Bueno, a algunos de ellos. *X-COM*, como ya debes suponer, es muy distinto a sus dos predecesores. Tal vez, la mayor diferencia esté en el modo en el que se interactúa con las diferentes facetas del juego: a pesar de que en realidad no hablas con ninguno de los personajes, puedes seguirles para ver qué es lo que hacen o en qué están metidos. También puedes conseguir información muy detallada sobre ellos, una información que necesitarás tener a mano a la hora de decidir de parte de quién estás en una situación políticamente sensible. Por otro lado, también te informan sobre quiénes son tus amigos y, lo más importante, con quién debes unir fuerzas para luchar contras los tíos jetas desconocidos. Ahora, déjame presentarte a algunos de los personajes que encontrarás en el juego.

EL ALCALDE



El alcalde es un personaje muy importante. Controla el Senado y también tus finanzas, así que si le cabreas te cortará el suministro de pasta más rápido en que canta un gallo, por lo que tendrás que pensar en un modo alternativo de financiar a *X-COM*. Aviso: No cabrees al alcalde.

LA POLICIA



La *pasma* se pone en marcha tan pronto como *X-COM* se alía, por lo que estarán bastante amigables contigo. En cualquier caso, si les fastidias se convertirán en tus peores enemigos y si te equivocas de bando aún será peor porque te los encontrarás en todas partes. Aviso: No cabrees a la Policía. (Como no tengo ninguna captura de la *poli* os presento en su lugar a un coche policía).

LOS JEFES DE LA CORPORACIÓN



Como ya debes suponer, estos tipos son muy influyentes. Si los alienígenas llegan a ellos antes que tú, estarás metido en un buen lío. Usa tus poderes de vigilancia (con total disimulo) para estar al tanto de sus movimientos.

CIVILES



El civil medio es, cómo diría yo… bastante bonita, pero los civiles de los suburbios pueden formar bandas con las que podrías hacer alianzas muy positivas. No hace falta decir que si los pules demasiado o los llevas por el camino equivocado pueden convertirse en todo lo contrario. Los civiles ricos son gente que te pueden ser muy útiles por razones obvias.

LOS SOLDADOS X-COM



¿Sabes lo que son? Correcto, son tus fieles soldados –ya sabes, esos a los que puedes enviar con cualquier pretexto contra esos cabrones de aliens–. En el raro caso de que tus soldados salgan victoriosos de la batalla, sus estadísticas mejoran, lo que, indudablemente, les animará muchísimo.

Toonstruck

Información del producto

Productor: Burst
Distribuidor: Virgin Interactive
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: noviembre

***Toonstruck* presenta un montón de conejitos peludos y personajes de dibujos animados, pero los productores de Burst afirman que bajo esa apariencia tan mona se esconde una tecnología de vanguardia y una originalidad impresionante que rebosan por todas partes. El eterno niño Jeremy Wells lo ha recorrido de arriba a abajo y ha descubierto que éste no es un juego sólo para niños.**

Toonstruck parece uno de esos juegos de los que la gente ha hablado durante años y años. Aún sin verlo, no puedes quedarte indiferente ante sus credenciales: como artista principal aparece Christopher Lloyd *(Back to the Future)* y también destacan las voces de Dan Castellanata *(Homer Simpson)*, Tim Curry *(Rocky Horror Picture Show)*, David Ogden Stiers *(M*A*S*H)* y, por último, Dom DeLuise *(An American Tale)*.

Ha sido el primer juego de este tipo en usar un sistema especial basado en una cámara superocho digital betacam, cuya función es reforzar el hecho de que el personaje activo, Lloyd, pueda escalarse sin



ningún problema desde todos y cada uno de los ángulos de la pantalla. Este juego presume de tener unos cien escenarios de fondo pintados a mano y de combinar la animación tradicional de un personaje de dibujos animados con la animación digital y las técnicas especiales de movimiento que creen unos personajes que se muevan y tengan tan buen aspecto como sea posible con la tecnología moderna. También se supone que es una pasada de divertido, o sea que, olvídate de la estúpida idea de que *Toonstruck* es sólo para niños. Éste es uno de los juegos más avanzado técnicamente que jamás se haya creado.

Y, ¿de qué va? Pues verás, podríamos decir que se apropia un poco del escenario de la película en la que personajes de dibujos animados y seres humanos fueron



(Arriba) ¡Hemm! Este vaquero tiene una barbilla un tanto parecida a un escroto.

[Derecha.] ¡Venga colega! Vamos a recorrer el Salvaje Oeste.

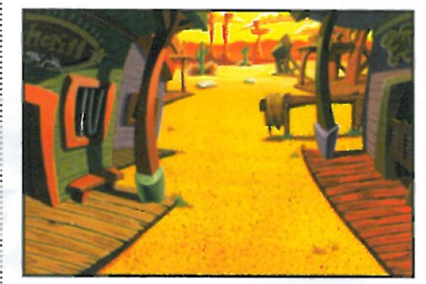
[Debajo, a la izquierda.] Los escenarios tan laboriosamente animados presumen de tener más de cien fondos pintados a mano.

[Debajo, a la derecha.] Ojo al dato, pequeño, el más mínimo error y te verás encerrado en las mazmorras.

tan bien representados *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Christopher Lloyd interpreta a Drew Blanc, el animador del show «Conejitos peludos peluditos» del sábado por la mañana. Cuando su jefe le comunica que debe crear un nuevo programa llamado «Peludos y amigos», Blanc experimenta un ataque repentino de bloqueo creativo. Por un accidente imprevisto, Blanc es transportado a un mundo habitado por los dibujos animados creados por él, incluyendo al *Inestable Salvaje*, un personaje animado completamente chiflado, sarcástico e «hipercinético» (interpretado por Dan Castellaneta).

Con auténtico estilo aventurero, el jugador deberá guiar a Drew a través de tres reinos muy enrevesados donde tendrá que resolver rompecabezas, poner trampas explosivas y tomar parte de toda una serie de peripecias para poder burlarse de todo ese extraño reparto de enemigos que aparece en el juego.

Cutopia, el primer reino, está gobernado por el benevolente rey Hugh y lo habitan los cariñosos peluches del show de los peluditos. El segundo reino, Malevoland, está bajo el dominio del Conde Nefarious (interpretado por Tim Curry) y lo habitan cientos de personajes muy raros y sádicos a quienes Drew reconoce, aunque no sitúa. Zanydu, el tercer reino, está habitado por las creaciones personales de Drew incluyendo a Dedos, el pulpo, un camarero vestido con un tutú, y Warp y Woof que



usan y abusan del almacén de herramientas especializadas.

Al contrario que en otros juegos que también han usado personajes FMV (*Phantasmagoria* de Sierra, por ejemplo), *Toonstruck* ofrecerá un auténtico control del jugador sobre el juego y un ambiente interactivo (gracias a una muy sofisticada cámara), por lo que los jugadores podrán manipular objetos en pantalla al tiempo que podrán explorar esos escenarios animados de fondo tan cuidadosamente elaborados.

Para un final de «y fueron felices y comieron perdices» (venga, ¡no te cortes!, al fin y al cabo estamos en territorio de dibujos animados, ¿no?) el jugador debe completar cada uno de los tres reinos, sobrevivir a numerosos cigarros bomba, flores que escupen agua, a unos guantes de boxeo que machacan el cerebro y, por si fuera poco, resolver los cada vez más difíciles rompecabezas para ayudar a Drew a volver al mundo real.

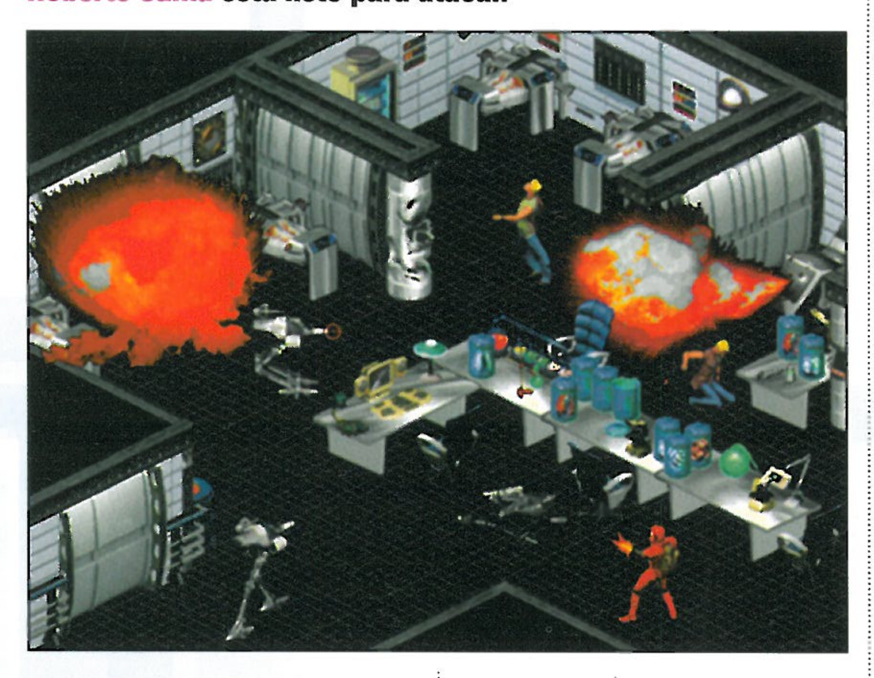
Si la tecnología apoyara el rigor de estilo de los juegos de aventuras, *Toonstruck* podría representar el amanecer de una nueva era en los juegos por ordenador al ser la primera animación interactiva (con gran énfasis en la palabra «interactiva»). La productora Burst ya está pensando en una segunda parte con una tecnología mucho más sofisticada pero, por el momento, no pases por alto a *Toonstruck*: es un juego rompedor.





Crusader: No Regret

Crusader: No Regret es una de las últimas incorporaciones a la larga lista de juegos de masacrar enemigos. La misión: eliminar a todo bicho viviente a través de complejos laberintos. Roberto Cama está listo para atacar.





[Derecha] Los gráficos pueden llegar a ser demasiado monótonos.

[Arriba] Los enemigos saben morir con honor. El bonzo es ¡tan bonito!

Son las ocho de la mañana y me duele mucho la cabeza. La resaca de la noche anterior aún hace estragos en mi cuerpo. Sin tener tiempo de reaccionar, suena el timbre de la entrada. Con poco más que unos floreados gallumbos, me dirijo a abrir. Ante mí, una gran sombra desenfocada. Tras restregar mis ojos, compruebo que la sombra no es otra que la del general del Ejército Intergaláctico de la Federación Interespacial (E.I.F.I.).

Las cosas no pintan demasiado bien; los enemigos han invadido gran parte de las bases interestelares del quinto planeta. Solamente un héroe puede eliminar la amenaza. Y, cómo no, el elegido eres tú, el más prescindible del plantel. Para nuestro consuelo, en esta misión podremos contar con la última tecnología en armaduras biomoleculares. Después de rezar unos cientos de avemarías, darle de comer al gato y despedirnos de los familiares más allegados, emprendemos la marcha hacia el inhóspito quinto planeta.

Buenas vibraciones...

La primera impresión es siempre la que cuenta, o eso es lo que siempre se ha dicho. Basándome en este tópico, *Crusader: No Regret* ofrece una muy buena primera impresión. La presentación del juego, salvando algunos fallos de sonido, es francamente buena. En cuanto al juego, la perspectiva isométrica es toda una sorpresa a estas alturas, ya que si bien hace algunos años era moneda corriente, últimamente los clónicos de *Doom* habían copado el mercado con su estilo de juego. Los decorados, claramente inspirados en la película *Alien*, están bastante bien definidos, aunque quedan un poco fuera de sitio los personajes, así como sus movimientos, un tanto toscos y poco fluidos que restan adictividad al juego. Por otro lado, y en lo que respecta a la acción del mismo, poco habrá que exprimir nuestros cerebros. Nuestra única preocupación será la de eliminar a cualquier cosa que se mueva por la pantalla. ¡Mucho cuidado con las cámaras de vigilancia, y con encontrar los interruptores que nos permitan abrir las numerosas puertas diseminadas a lo largo del complejo!

Os estaréis preguntando cuál es el armamento disponible para realizar tan ardua misión. Pues, para decepción de todos, contamos únicamente con un ametralladora y, eso sí, muchos cartuchos. Si por aquellas casualidades se os acaban la balas, podréis ir recogiendo nuevos cartuchos cada vez que matéis a un enemigo. También es importante que recojáis los cubos de energía que iréis encontrando en las habitaciones.

Técnicamente correcto...

Crusader: No Regret no destaca en ninguno de sus apartados técnicos, más bien juega a puntuar alto en todos ellos. Gráficamente, como ya he dicho anteriormente, está bastante bien; el sonido es quizás uno de los puntos más criticables ya que, si bien las melodías son de lo más cañeras, son muy repetitivas. Los efectos sonoros, por otro lado, son solamente correctos. Ya por último, la manera de controlar a nuestro personaje se me antoja francamente complicada, ya que escojamos lo que escojamos, tendremos que usar dos dispositivos a la vez. Teclado y ratón, joystick y teclado, etcétera. Esto hace el control del personaje muy lento e incluso podemos llegar a fenecer por su causa.



[Abajo] Este nivel tiene un claro overbooking, ¿será por el verano?

Información del producto

Desarrollador: EA-Origin
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: octubre



Cyberstorm



«Aquí, mira esto –dijo el tipo de *Zone*–. Te encantará.» «Gracias –contestó el siempre correcto y crédulo Duncan MacDonald mientras cogía la bolsa de papel marrón–. ¿Qué es esto?» Diez minutos más tarde lo supo... era un juego de tablero de estrategia con la palabra «cyber» en el título. ¡Cabrones!

Juegos de tablero ¡Puaj! Ya lo dije antes y no me importa volver a repetirlo: la gente que juega a estas cosas son como esos que llevan chaquetas militares de camuflaje y rondan por los lavabos públicos en busca de algún niño perdido. O en los niveles inferiores de adicción a estos juegos, nos encontramos a esos cabrones patéticos que inconscientemente se dirigen a las escaleras mecánicas del metro en las horas punta para disfrutar arrimándose a toda mujer cercana en medio de un vagón abarrotado de gente.

¿Y qué pasa con Civilization?

Mmmm. Sí, aunque me pese debo admitir que *Civilization* es un juego de tablero y me gusta. Pero siempre hay una excepción para toda regla y, en este caso en particular, las excepciones de estos bodrios son *Civilization*, *Civilization 2* y *Colonization*. Debido a que me mantengo firme en mi idea, puede darse el caso de que me adentre en terreno muy peligroso si, en algún momento, da la impresión de que me agrade la idea de *Cyberstorm*. Con este fin, he montado un monitor especial en el que, en caso de que no hayan protestas, sonará un timbre con decibelios ninjas, lo que me dará una buena sacudida que me permitirá recuperar el control de inmediato.



Está bien, *Cyberstorm* está ambientado en la muerte en el futuro y está lleno de robots.

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

¡Mierda! Ha sido un accidente, ¿eh? Sin darme cuenta toqué la bocina con el hombro. Empezaré de nuevo, ¿vale?

De acuerdo. *Cyberstorm* está ambientado en el futuro aunque, básicamente, trata de, hemm, la minería. Hay toda una serie de planetas, lunas y ese tipo de cosas que están cargados de minerales y otros materiales valiosos. Algunos son más ricos que otros, otros son más ricos que el resto, otros aún lo son más que los que quedan y así indefinidamente. Y, ¿sabes qué? Pues parece ser que tu misión consiste en recoger tantos minerales como te sea posible. El problema reside en que la tuya no es la única corporación minera del lugar. (Afrontémoslo, si fuera la única entonces nunca tendrías que matar a nadie, ¿no?)



[Arriba.] Modelo 110 con aspecto poco alegre. ¿La razón? Muy fácil, es la pantalla de la muerte.

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

(¡Maldita sea!)

Hercs y Derms...

A partir de este momento nos adentramos en el argumento del juego lo que, ya que esto tan sólo es una visión previa a la salida del juego al mercado, se presenta como una tarea difícil porque, en estos casos, el escritor siempre posee menos información de la que debería. A grandes rasgos, podríamos decir que aparece el típico problema de los juegos, montones y montones de «material impreso» que, bastante a menudo, no son más que un simple guión y una promesa. Con *Cyberstorm*, sin embargo, estoy seguro de tener un auténtico paquete de juego, aunque no tengo ningún papel escrito. (¡Ohhh!) Por favor, considera lo que acabo de decir mientras me pienso lo que voy a comentar en los próximos párrafos...

Derms y Hercs...

¿Te acuerdas de *Aliens*? ¿Y de cómo una Ripley sudorosa y medio desnuda se sujetaba a esa especie de robot hidráulico como un exoesqueleto gigante?

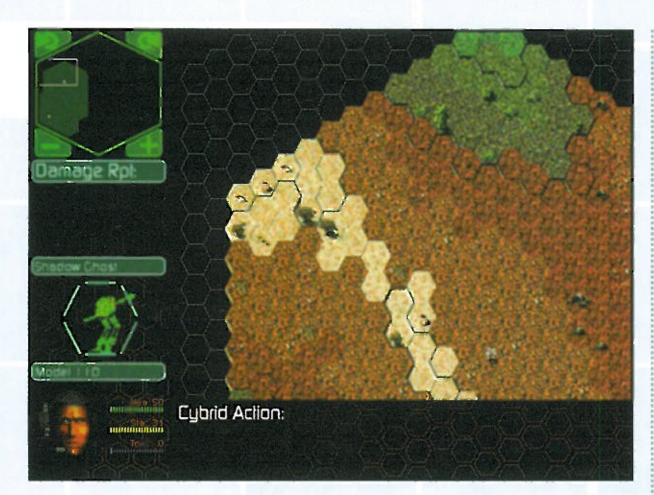
¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

(¡Gilipollas!)

Lo siento, voy a tomar un poco de aire. Estos exoesqueletos hidráulicos son la chatarra que recogerán las corporaciones mineras futurísticas de *Cyberstorm*. De hecho, han construido varios modelos, desde unos pequeños que son muy rápidos hasta unos que son enormes y más que lentos, los Hercs. Algunos de ellos son auténticos exploradores, mientras que otros adoptan más el papel de burros de carga con una gran capacidad para transportar minerales. Otros –siempre que lo permita el presupuesto, claro está– pueden armarse hasta los dientes con una increíble colección de armas de todo tipo.

Los Hercs son simples exoesqueletos, por lo que necesitan de conductores –y es aquí donde entran los Derms–. Los Bioderms son genéticamente artificiales, por lo que puedes conseguir bastantes en un solo bote. Como ya podrás suponer, la calidad de tus creaciones depende, en gran parte, de la cantidad de dinero que puedas invertir en ellas. Puedes crear un montón de Derms que son una mierda, o





bien soltar toda la pasta e invertir todos tus esfuerzos en crear un sólo Derm muy, muy especializado y de muy buena calidad. Ya sabes lo que tienes que hacer. En cualquier caso, merece la pena mencionar que, aún así, los Derms cutres pueden también mejorar –puedes darles clases (por dinero) de asignaturas variadas como por ejemplo tecnología, puntería con misiles, pilotar un avión etcétera.

[Arriba.] Un trozo de terreno con tan sólo unos pocos paneles.

[Arriba a la derecha.] Todavía más cerca y, de nuevo, con muy pocos paneles.

[Debajo.] Un maldito robot gigante.

¿Quién conduce qué?

Obviamente, hoy en día con todo este surtido de juegos de estilo organizativo...

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

¿Quéeeee? No puede ser que haya sonado el timbre; pero si sólo dije «surtido de juegos de estilo organizativo».

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

Mmmm, debe haber un error en el sistema. Bueno, a lo que íbamos, en todos los juegos de este estilo, siempre se empieza con un mínimo de unidades. En el caso de *Cyberstorm*, empiezas con dos mierdecillas de Hercs y dos Bioderms de nada por lo que, decidir qué Bioderm conducirá a cada Herc no es que sea muy complicado: de hecho, no importa en absoluto. Más adelante, una vez hayas montado toda una flota a tu gusto y hayas perdido la cuenta de quién es quién y qué es qué, decidir algo tan tonto como quién conduce a uno de esos Herc culones (o, mejor dicho, sin culo) puede convertirse en algo confuso. Pensando en aquellos a los que no les gustanestos temas, el PC presenta una opción llamada «autolink» que se encarga de asignar a cada Derm las habilidades que más le convienen.

¿Qué pasa con las batallas?

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

[Idiota.] Vale, aquí tenéis una misión de prueba. Pongamos que cuentas con dos Hercs para jugar: el planeta donde has aterrizado es rico en minerales, y tu objetivo es encontrar un mínimo de quinientas unidades de mineral. ¡Oh!, se me olvidaba decir que el planeta es rocoso y montañoso (el terreno afecta a la distancia que cada Herc puede recorrer en cada turno). Enciendes el mapa global (suprimido en un principio en *Civilization*) para resaltar los yacimientos de mineral y así poder enviar a tus Hercs más rápidos –con un promedio de treinta casillas en cada turno–. Hechos ya dos viajes, descubres un campo lleno de minerales. Enciendes el extractor de uno de tus Hercs, le escribes la ruta y pulsas la opción «continuar» del menú. Mientras, instruyes al Herc menos rápido (aunque mejor armado) para que también se dirija al campo de minerales. Tres turnos más tarde éste llega al campo justo cuando el explorador está a punto de llegar a su máxima capacidad. Otros tres turnos después, ya están ambos hasta los topes de minerales. Tienes ochocientas unidades de mineral y ninguna forma posible de extraer más, ya que la última vez que estuviste en la base no te molestaste en comprar facilidades extra de almacenamiento.

¿Y ahora qué pasa? ¿Te diriges de nuevo a la nave y vuelves a HQ con tus objetivos cumplidos? No, tu Herc explorador con tres escáneres, estúpido como todos los de su clase, ha localizado un vehículo minero enemigo, y tú puedes ser muy bien recompensado si destruyes uno de estos vehículos. Tus armas probablemente estarán en el lado más arriesgado y los Bioderms seguro deben estar de picnic, pero es un dos contra dos. ¡Lucha!

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

Pones a tus dos Hercs en posición, usando tu último turno para enseñarles cómo agacharse, de modo que les sea más fácil esquivar los golpes. El ordenador empieza su juego y lo único que puedes hacer es observar cómo cinco enemigos, sin detectar hasta el momento, avanzan hacia el combate para arremeter contra ti con una colección de armas que jamás hubieras soñado.

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

Vuelve a ser tu turno. ¿Quedarse y luchar? ¿Volver atrás? Empiezas a andar cuando tu Herc explorador monta todo un espectáculo. El Herc lento que tenías de escolta tiene un final un tanto peor. Sí, aún lanza unos cuantos disparos antes de ser destruido pero, al fin, cae, junto con las cuatrocientas unidades de mineral que llevaba. Juras que la venganza será tuya...



¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

De vuelta al HQ, las restantes cuatrocientas unidades son bienvenidas y remuneradas, pero a nadie le importa demasiado, ya que gracias a tu codicia se ha echado a perder toda la misión. Además, el Bioderm superviviente fue herido durante la batalla y ahora tendrás que pagar la factura del hospital. ¡Bah! con todos estos problemas para disponer de dinero, más vale que empieces a considerar el tomar unas cuantas decisiones de organización y de gestión.

Suena mi campana (¡¡N-o-o-ooo!!)

En rara ocasión me he enganchado a la copia piloto de un juego, especialmente si es un juego de tablero. Por otro lado, si digo *Command & Conquer*, probablemente entenderás cómo *Cyberstorm* ha podido ponerme de su lado, y es que éste presenta un ambiente muy similar. Los gráficos del terreno no tienen esas casillas tan marcadas que encuentras en otros juegos, la animación y el sonido de los Hercs es auténticamente «metálico», la estrategia se presenta increíblemente excitante y tensa y el hecho de que todo se rija por turnos... ¡Bahh! ¿Qué más quieres?

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

Confieso: finalmente he podido entender cómo los juegos que van por turnos pueden llegar a ser igual de excitantes que los juegos a tiempo real y os sugiero, sin lugar a dudas, que reviséis la última versión de *Cyberstorm* aunque lleve la palabra «cyber» en el título.

¡¡¡DING-DING-DING-DING-DING-DING!!!

Bueno, ya os dejo, cogeré el metro más abarrotado que encuentre para ir a comprarme una chaqueta militar. ¿Mi destino final? Los arbustillos que hay cerca de los lavabos públicos de la Plaza Cataluña (donde hay una vista fantástica de las Ramblas y desde donde se puede elegir entre la línea verde o la roja del metro. ¡Vaya día me espera!).

Información del producto

Productor: Dynamix
Editor: Sierra
Distribuidor: Coctel Educative
Tel: (91) 383 26 23
Fecha de lanzamiento: septiembre





En los días anteriores a *Doom*, antes de que existieran los Pentiums e incluso antes de la mujer, tan sólo había una ocupación digna para un hombre adulto: los encuentros frente a frente de *Star Control II* seguidos de divertidas largas sesiones de un único jugador. David McCandless, obviamente, era el mejor o, si lo prefieres, el Gran Gurú...

EN PRODUCCIÓN

Star Control III



Tiempo atrás, en la época poco clara de los inicios de los juegos por ordenador, los IBM compatibles sólo los poseían los tipos con zapatillas, anillos dorados y raquetas de badminton que estaban casados con ricachonas. En esa época, los 486sx25 podían costar alrededor de un millón de pesetas y los juegos, o bien eran simulaciones de golf, o bien servían para jugar al golf con ellos. Por aquel entonces, las todoterreno Sega Mega Drive eran las Playstation de hoy en día, capaces de simular movimiento, colores, música e incluso desplazamientos.

Mientras todo el mundo se dedicaba a jugar a los patéticos *Sonic the Hedgehog* y *R-Type*, apareció un juego muy poco conocido llamado *Star Control I* (creado por el igualmente desconocido Paul Reich III). Aparte de presentar unos gráficos con bloques pequeñísimos, intentaba ser una especie de simulador del imperio galáctico de Star Trek. El resultado fue bastante penoso aún considerando todos sus aspectos. Pero, como actividad complementaria, presentaba un subjuego llamado *Melee* que consistía en escoger dos pequeñas naves (de una flota de más de doce) para luego lanzarlas una contra otra. Ambas tenían distintas características de manejo, diferente velocidad, un arma normal y un arma «especial», por lo que el juego tenía un gran parecido con el ajedrez. Bueno, más o menos...



[Arriba.] Star Control III da la impresión de partir desde el punto donde estábamos anteriormente, celebrando con toda la borrachera la victoria de la Tierra sobre el diablo galáctico pero con un regusto extraño y un poco amargo en la lengua (no se sabe si causado por la cerveza o por la sensación de estar ante una continuación). Aunque sólo estaba en las primeras fases cuando lo vimos, *Star Control III* parecía haber iniciado la actualización de los gráficos, adaptándolos a los 90 y a una imagen muy cercana a un planetarium. El juego en sí era más parecido a *Command & Conquer*.

Meleemanía

Tu adversario seleccionaría una gran nave ninja con armas descomunales (la reina). Tú seleccionarías una nave un poco más penosa (el peón) que tendría que ser lo suficientemente rápida como para dejar atrás los misiles de la reina, aunque cabe la posibilidad de que no lo fuera. En todo caso, la idea era: reducir las fuerzas del enemigo o forzarle a hacer un fallo gracioso (como por ejemplo: que se estrellara contra un asteroide o, mejor aún, que fuera alcanzado por sus propios misiles) antes de que el enclenque de tu peón fuera destruido. Para hacer las cosas aún más difíciles, un planeta situado en el centro del área de juego concentra una increíble cantidad de fuerza de gravedad, por lo que tus naves

Star Control II... un sólo jugador

Si *Star Control II* era fantástico y fabuloso, el juego para un solo jugador era el que más enganchaba a la gente. Bueno, más bien los engullía, aplastando su vida social igual como se aplastaría el abdomen de una mosca presa entre los dedos. El argumento era una mezcla entre gráficos impresionantes e impresionantemente duros, pero tenía las pautas tan marcadas y estaba tan bien escrito que todo el que lo tocaba quedaba fascinado al instante. Eso también incluye a casi toda la gente que estaba en la oficina por aquel entonces, lo que provocó bastantes problemas si tenemos en cuenta que sólo teníamos un 486.

Y entonces, ¿cómo se juega? Pues bien, básicamente consiste en que tú y un grupo de colonos volvéis de una misión espacial encargada de encontrar el espacio de la Tierra. Tu mundo está rodeado por una barrera infranqueable y vigilado por una sola estación espacial. El temible y poderoso Urqan se ha apoderado del sistema solar –y de muchos otros sistemas solares más lejanos– y ha esclavizado a la raza humana. Afortunadamente, la estación espacial todavía está tripulada por humanos, quienes han prometido ayudarte a darle una buena patada en el culo a Urqan.

Así, pues, sales a la galaxia en busca de armas, materias primas y otras especies alienígenas que quieran ayudarte, una misión peligrosa ya que, muchos de estos seres tienen tantas ganas de alzarse contra Urqan como los domingos de levantarme a las siete de la mañana. Otras especies, sin embargo, necesitan ser convencidas verbalmente (largas conversaciones con seres extraños llenas de tacos y gracias). Y por último, hay ciertas especies que reclaman objetos o favores a cambio. A lo largo de este viaje te enterarás de verdades ocultas y un sinfín de extraños tejemanejes. ¿Dónde está Urqan exactamente? Y, a ciencia cierta, ¿quién es «bueno» y quién es «malo»?



bien podían acabar yendo ladeadas a causa de la inercia o –en el caso de que tuvieras mala suerte– rebotando sobre la superficie de dicho planeta o bien, debido a una poco oportuna corriente de gravedad, o arrastradas descontroladamente de un lado a otro a toda velocidad como si estuvieran jugando al ping pong con ellas por todo el universo. Cada vez que te golpearan (con un arma o un objeto inanimado) perderías varios miembros de tu tripulación; cuando ya no tuvieras ninguno, tu nave explotaría. Y, ¿entonces qué pasa? Pues nada, tendrías que seleccionar otra nave y repetir todo el proceso una y otra vez hasta que toda tu armada fuera aniquilada por completo. Entonces aporrearías el teclado, gritarías obscenidades refiriéndote a tu adversario, saldrías hecho una furia de la habitación y seguramente te quejarías de que el joystick no «funcionaba bien».

Hmmm... creo que no he transmitido demasiado bien esa sensación de éxtasis que produce *Melee*, especialmente ahora que me acuerdo de cómo nos poníamos cuando jugábamos en la oficina. Era lo último en cuestión de juegos para varios jugadores. *Star Control II* transformó *Melee* en una obra maestra de primera clase cuando le añadió nuevas naves y un juego totalmente absorbente destinado a un solo jugador cuya función era hacer más atractiva la acción de *Melee*.

Es posible que tengas quejas acerca del argumento y de los gráficos sosos que presenta el juego, pero debes tener en cuenta que *Star Control II* apareció mucho antes que *Doom*, el FMV, los renders de 3D y el poderoso Pentium. En la actualidad, *Star Control III* está a la vuelta de la esquina.

Star Control III

Para ser sinceros, no es que esté justo a la vuelta de la esquina pero sí que está un poco más arriba en esta misma calle. La copia de muestra que recibimos en la redacción contiene gran parte de la esencia de *Melee* y muy poco de aquel juego destinado a un solo jugador. ¡Pues vale! El *Melee* que encontramos es muy parecido a su predecesor, a excepción de unas naves vibrantes renderizadas y los gráficos SVGA. La armada original de 20-plus se ha convertido en una impresionante armada 30-plus que luce todo tipo de nuevas y exóticas naves.

El formato prácticamente es el mismo, aunque con algunos bits de más. El área de juego puede hacer zooms muy sutiles a medida que se acerca la nave, nada parecido a aquellos cortes de primeros planos de la versión anterior. Cada nave tiene infinitamente muchos más frames de animación por lo que su aspecto es más elegante en lo que se refiere al estilo de vuelo. El juego por red o serial/módem es posible, de modo que el adversario puede llegar a ser tan duro de pelar como siempre lo fue. Si se alzará desde el pasado y reclamará el premio al «Juego Multijugador del Siglo» de *Doom* y *Quake*, todavía está por ver, al igual que aún no se sabe si el juego para un único jugador será tan superdivertido como *Command & Conquer*, *SimCity* o *Settlers 2*. La verdad es que no nos importa. *Star Control* y todo lo que a él se refiere siempre ocupará un lugar especial en nuestros corazones. Amamos a *Star Control* y *Star Control* nos ama a nosotros.

Información del producto

Productor: Accolade
Editor: Accolade/Time Warner
Distribuidor: New Software Center
Tel: (93) 424 17 03
Fecha de lanzamiento: noviembre





[Iqda.] Un elemento clave del primer juego era recolectar minerales y construir equipamientos.

Viejas y ricas

La mayoría de las naves todavía no tienen nombre, así que nosotros hemos creado unos cuantos que nos parecieron divertidos.

CHMMR
Considerada como la nave más impresionante de todas, no era suficiente con las torres de defensa que proyectaban por láser a un *Mickey Mouse* rotatorio y el láser direccional de corto alcance que ahora posee un mecanismo tractor capaz de engullir a otras naves menos rápidas.

URQAN
Fácilmente nos encontraremos con que este crucero verde de batalla es el favorito de todo el mundo. El Urqan dispara enormes rayos de plasma –su mejor arma– e incluso puede enviar varios pares de naves para que persigan al enemigo.

NINJA-URQAN
Más asequible que el Urqan estándard, el Ninja es negro y, principalmente, dispara unos misiles mina bastante desagradables. Muy pegado al cuerpo de la nave, tiene un escudo mortal con el que es preferible no complicarse la vida.

MYCON
Mortífero si lo manejas correctamente, ridículo si no lo sabes manejar. El Mycon es de movimientos lentos pero lanza unos glóbulos caza de plasma realmente descomunales –a menudo se los lanza a sí mismo–. Puede reponer a los miembros de la tripulación.

ORZ
Probablemente sea la mejor de todas estas naves. Rápida y muy ágil, la Orz puede evitar muchos de los misiles y ataques que recibe al tiempo que responde a la ofensiva con grandes y pesados cartuchos lanzados en todas direcciones por su cañón rotatorio. Lo mejor de todo es su especial habilidad para lanzar comandos de búsqueda que luego se infiltran en las naves enemigas y aniquilan a toda su tripulación.

SPATHI
Bajo una apariencia bondadosa e inofensiva, se esconde un corazón lleno de muerte. Spathi posee unos miserables cañones diseñados para lanzar mortíferas «bombas fétidas» que salen de la zona inferior de la nave.

Nuevas y pobres

RED SLUG
Dispara una mina de gran potencia que puede teletransportarse en caso de emergencia y tiene unas pistolas bastante mierdecilla a los lados. No vale nada.

MOTHERSHIP
En *Star Control III* puedes volar en una mothership (vacía) –los aficionados ya sabrán de lo que estamos hablando–. Esta nave tiene un arma frontal bastante cutre que se compensa con un sistema de defensa de corto alcance bastante bueno.

MINER
Esta nueva máquina es de lo mejorcito que hay. Aparte de disparar minas con una puntería excelente, también puede transformarse en una especie de «aguja hipodérmica» que atrapa a la tripulación enemiga aspirándola.

SQUID
Es una nave verde de gran estructura bastante impresionante. Su mejor arma es un increíble misil caza fragmentado, que explota y se divide en miles de partículas mortales a muy poca distancia de la nave enemiga y, luego dispara un rayo helado, desde la parte inferior de la nave, que inutiliza al enemigo completamente durante treinta segundos.

THERMO FLASK
Sus armas comunes son un puñado de cañones autodirigibles y su arma especial es la capacidad de regenerar a la tripulación. No está mal.

MEGA-DAGGER
Hmm... no es que sea nuevo precisamente, si no que lo han cambiado un poco. En un principio tenía un cañón ninja de largo alcance capaz de abatir a la mayoría de enemigos con un solo disparo. El único problema era que daba un culatazo tremendo, tanto que cada vez que disparabas retrocedías en la dirección contraria a una velocidad increíble. Era divertidísimo, pero requería mucha destreza. Ahora ya no da esos culatazos y además puede hacerse invisible siempre que lo desees. ¡Fantástico!

Syndicate Wars

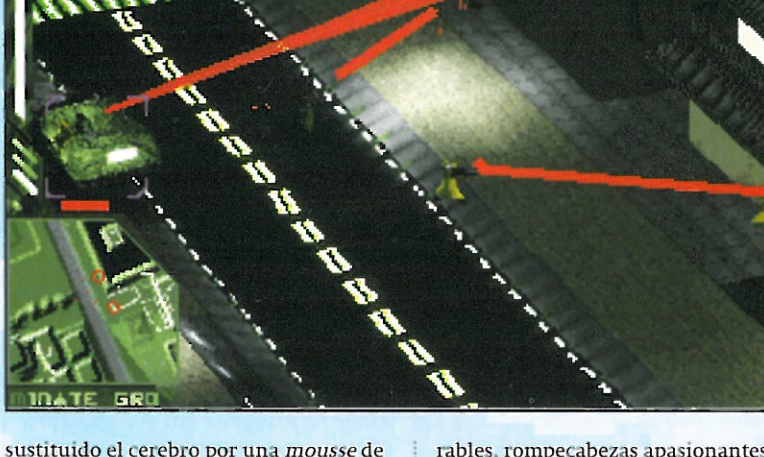
Sigilosamente, en plena canícula, llega uno de los juegos más esperados de Bullfrog: la segunda parte de *Syndicate*. Hacía años que Daniel Gómez (¡cómo no!) suspiraba por él. Y en verano, la redacción está tan solitaria...

¡Al fin llegó la cosecha! No puedo creerlo, otro pretendiente al trono de *Vaporware* que por fin aparece. Parece que este otoño vamos a ver la luz después de demasiados meses entre tinieblas. De entrada, la increíble continuación de *Syndicate*, *Syndicate Wars*, la puesta al día de un clásico. El original era una especie de *Sim Terrorist City* en el que la vía a seguir era destruir y asesinar en vez de construir. La visión, isométrica desde arriba, era fija y no podía rotar u ofrecer un zoom. *Syndicate* era lo bastante bueno como para hacer una continuación sin riesgo a perder demasiado los papeles, y esta segunda parte ha mejorado además todo lo imaginable en la cuestión gráfica. El juego en sí es, si cabe, más adictivo, porque la atmósfera es ahora... terroríficamente real.



¿Es ésto el futuro de la Unión Europea?

Parece ser que en Bullfrog piensan que es necesaria una sofisticada excusa para pasarnos una tarde entera masacrando enemigos con el ratón. Bueno, no voy a ser yo quien os prive de una buena empanada futurista. El Eurocorp Syndicate es una de las dos organizaciones que controlan la Tierra. La otra es la Iglesia de la Nueva Época [Mmm, interesante.] El argumento de Bullfrog habla de guerras y de hambre tecnológica en un mundo al borde del colapso, dominado por dos clanes que utilizan los métodos de dominación mental para hacerse con nuestras vidas. Aburrido. ¿Qué tal una legión de funcionarios de la CEE a los que se les ha sustituido el cerebro por una *mousse* de comida para gatos, luchando contra una tuna universitaria de túnicas blancas irradiada en un accidente nuclear?



[Dcha.] Armas no faltarán.

Escojamos a quien escojamos, el caso es siempre el mismo: eliminar, persuadir, buscar, encontrar, robar. No en persona, sino controlando las mentes de una escuadra de mercenarios «a la fuerza», cuyos cerebros han sido vaciados de todo contenido diferente de «ve aquí, ve allí, mátalos a todos». Ésta es la excusa para un arcade lleno de estrategia en el que llevaremos a cabo misiones, ganaremos dinero con el que comprar nuevo equipo, mejorar los cuerpos de nuestros agentes o financiar el desarrollo de nuevas invenciones para poder ganar más dinero en las siguientes misiones y... siempre así. El viejo círculo vicioso que no te permite abandonar la partida hasta que se hace de día o te abandona tu novia.

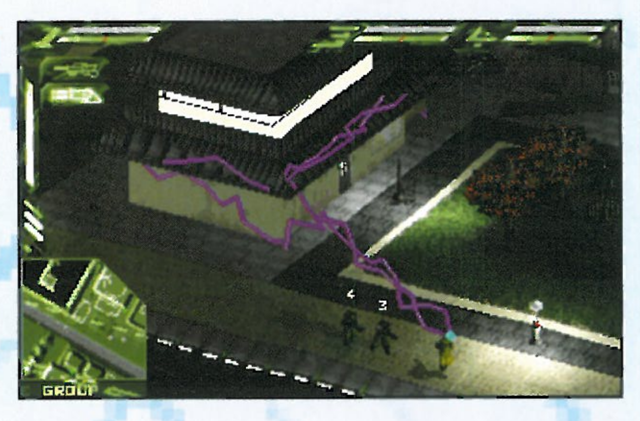
Una noche en el cine

A simple vista, las mejoras que ofrece *Syndicate Wars* respecto a su predecesor son «superficiales»: mejores gráficos, mayor resolución, un entorno 3D visto desde una perspectiva isométrica que se puede rotar a voluntad, asombrosos efectos de luz, mayor variedad de misiones, vehículos, etcétera. Pero el resultado final es impactante. Cada misión es una historia diferente, aunque todas incluyen unas buenas ráfagas de ametralladora y el jugar al escondite entre las callejuelas de un improbable Chinatown futurista. Pero los menús son tan elegantes, la voz femenina del ordenador central tan amable (incluso cuando repite sin cesar «MISION FAILED»), la música tan sumamente buena. *Syndicate Wars* construye momentos de emoción insuperables, rompecabezas apasionantes con tan sólo cuatro pistoleros y un paisaje urbano nocturno inspirado en el Los Angeles del 2019 de *Blade Runner*. Gracias al morro de Bullfrog, la estética tecno-oriental-industrial del juego llena nuestro corazoncito, mientras una música bastante inspirada en un Vangelis pasado por el filtro «ambient» nos mantiene quietecitos delante de la pantalla.

El secreto está en la masa

El manejo del juego, entonces, se convierte en una cuestión de agarrar el ratón y utilizar los dos botones. Tan sólo con eso, y un puñado de teclas muy útiles (no temáis, no son más que cuatro o cinco) la acción es vuestra. Los veteranos de *Syndicate* se encontrarán como peces en el agua; a los nuevos en el asunto les bastarán un par de misiones. Pulsando sobre los números que identifican a nuestro cuatro agentes, situados en la parte superior de la pantalla, tenemos acceso a su arsenal, podemos administrarles rápidamente un *chute* revitalizador, aumentar los niveles de agresividad con parches autoinyectables de drogas de diseño, etcétera. Subirlos a un vehículo, a veces imprescindible para acceder a los objetivos, es también cuestión de poner el cursor y pulsar. Nuestra atención se centrará en analizar el pequeño mapa que nos indica el tipo de acción a realizar y dónde se encuentra nuestro objetivo. Una de las armas más agradables de usar es el Persuadetron, un rayo que vuelve automáticamente a nuestra víctima en un perrito fiel que nos seguirá a todas partes con una camiseta con una gran letra P. *[De hecho, creo que la P a la que se refiere Daniel ha sido puesta por los programadores para identificar a Los Persuadidos – El Dire.]* Es tan efectivo el

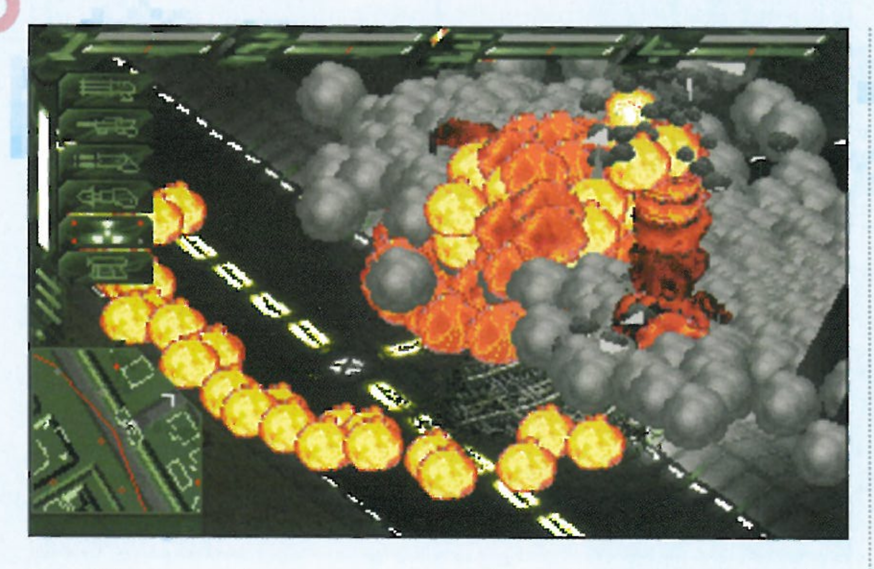
[Abajo] Que te parta un rayo.





Información del producto

Distribuidor: Electronic Arts
Formato: CD-ROM
Tel: (91) 304 70 91



[Izquierda] Esto es una explosión, señores.

Persuadetron que nuestros nuevos aliados son capaces de armarse y unirse a nuestro grupo salvaje en nuestra lucha contra «los otros».

Es conveniente señalar que las misiones en *Syndicate Wars* son sucesivas y que no es posible avanzar en el juego si no se sigue el orden establecido. A lo sumo, en algunas misiones por etapas se nos permite escoger el orden en el que acometerlas, pero no hay progresión sin éxito, aunque sea por los pelos y acabando con un único agente. Salvar el juego sólo es posible entre misiones; como podréis comprobar, la paciencia y la observación son virtudes muy recomendables aquí.

Siempre nos quedará la traca

Entre los peligros que encierra *Syndicate Wars*, está el de que nuestro equipo no haya evolucionado lo suficiente desde el primer *Syndicate*. Con gráficos SVGA, texturas, modelado de sombras y efectos luminosos, este juego pondrá a prueba los «caballos» de nuestro PC. Afortunadamente, la versión VGA es igualmente magnífica, y corre sin problemas en los Pentium más modestos. Si de verdad queréis haceros una idea de lo buenos que son los gráficos, no tenéis más que ejecutar la secuencia de autodestrucción. En pocos segundos, un holocausto de fuego hará desaparecer los edificios y personas en una veintena de metros alrededor vuestro. Y no son simples bitmaps, sino estructuras poligonales haciéndose añicos, lenguas de fuego que arrasan a todo ser vivo a su paso, e incluso una onda expansiva que lanza a la gente por los suelos. Me gustaría que captaseis mi mensaje: *Syndicate Wars* es la hostia.

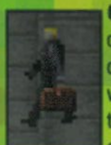


[Izquierda] Aquí, la intro -pero queda muy bien-.



La fauna urbana de Syndicate Wars

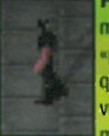
¡Claro que en el futuro todo será muy sencillo! ¡Si sólo existirán cinco tipos de personas!



Civiles: La mayoría. Rectos ciudadanos que corren escandalizados en cuanto nos ven aparecer con nuestra artillería. Son carne de cañón en *Syndicate Wars*, es difícil no cargártelos sin querer.



Civiles sin rumbo: Versión *indie* de los ciudadanos normales, ya sabes, coletas, pelos de colores y pantalones ceñidos con gafas de sol «ciberguays». Imprevisibles y numerosos, aunque van siempre colgados y es fácil machacarlos.



Policía: Las ciudades aún mantienen a sus «munipas», «pitufos», «azules», o como quiera que los llaméis en vuestro pueblo. Siempre se meten en todo, no importa cómo vayáis vestidos o que respetéis las señales de tráfico. Un estorbo fácil de eliminar, pero muy pesado.



Eurocorps: Uno de los clanes mundiales de mercenarios cibernéticos. Son una versión moderna del detective privado de las películas, eso sí, con gabardina de titanio.



Seguidores de la Iglesia de la Nueva Época: Definitivamente parecen lirios andantes. Un poco *kitsch* aunque buenos luchadores si estamos en su bando.



Vehículos: Bueno, no son precisamente personajes, aunque sirven para ir de un sitio a otro con relativa facilidad. Cuidado con ellos al cruzar la calle, tan sólo paran en los pasos cebra, los muy cabrones.

El espacio, ¿la última frontera? Más bien el último solar libre por edificar. Con gorra de obrero y pelado al cero, Daniel Gómez se pone a trabajar.

Deadlock





[Arriba] Aquí te las apañes.

[Derecha] Qué menos que unos gráficos bien cuidados.

Parece definitivo. ¿Posees una compañía de software de entretenimiento y ninguno de tus juegos está pensado para ser jugado en red? O eres un genio incomprendido o eres tonto. De entre los mejores candidatos a ofrecer la última experiencia en juegos contra otros seres humanos (siendo benévolos con la definición), destacan los juegos de estrategia. ¿Quién no ha sentido ese enorme vacío existencial después de matar y ser matado jugando a *Quake* durante tres horas? Y, después, ¿qué? ¿Enseñanzas útiles para recordar? Pocas, me temo, aunque diversión a manta [je je]. Para los amantes de estrujarse el coco y aspirantes a presidir algún gobierno ya sea terrestre o galáctico llega el último grito en estrategia espacial: *Deadlock*.

¿No estás conectado aún a Internet? Sigue leyendo y jódete, o utiliza nuestro disco de portada

Antes de empezar con las loas a los juegos multijugador, Internet, lo bueno que está el pan con tomate, etcétera, hay que recordar en primer lugar qué es *Deadlock*. Este juego, distribuido en nuestro país por New Software Center, sigue la senda de otros títulos como *Master of Orion*, *Outpost* o la saga *Star Control*. La cosa va, efectivamente, de jugar a ser dioses, esta vez versión espacial, sección colonización de planetas. El argumento en el que se asienta el juego no es original, pero está bien urdido y empieza con una buena muestra de xenofilia, pues de las razas que habitan la galaxia, la especie humana es una de tantas, y *Deadlock* no asume de entrada que nos apetezca ser humanos. Siendo un juego para Windows 95 (y van...), aprovecha inteligentemente el sistema de menús y ventanas.



[Arriba] Es un poco raquítico, pero sólo es el principio.

[Abajo] Mapas = estrategia.



Aunque la base de *Deadlock* sea una gestión de recursos detallada, el juego está salpicado de diálogos y bellas representaciones de las siete razas alienígenas (humanos incluidos), todos ellos de alta calidad y con las voces debidamente sincronizadas. Empezarás con una simple nave de colonización (y un buen manual de paleta espacial) y desde ahí tendrás que construir tu pequeño imperio. Pero las leyes de la libre competencia reinan en el universo y siempre te verás acompañado de razas rivales que intentarán hacer más urbanizaciones y campos de golf que tú. Así que es mejor que empieces a especular rápido con los terrenos, nene.

Ambicioso, pero por turnos

Deadlock es un producto muy bien estudiado. La presentación, la ayuda en pantalla, las múltiples opciones y sobre todo el método familiar de menús y ventanas de Windows hace que nos sintamos en casa al instante. Siendo un *Sim City* espacial con elementos de estrategia militar y diplomacia, hay multitud de variables que tener en cuenta, lo que hace que, a priori, *Deadlock* no sea recomendable a los jugadores más blanditos. Pero a la vez, los esfuerzos del propio programa por hacerse entender son extraordinariamente buenos. Esperamos que la versión española sea traducida en su totalidad, ya que *Deadlock* es un juego que invita a aceptar su desafío porque, simplemente, no te tienes que pelear con los controles todo el tiempo. Sería una lástima que posibles jugadores se perdieran todo lo que ofrece el juego por una cuestión de idioma.

Y ahora, en este párrafo escondido os explicaré que *Deadlock* se juega por turnos. ¡Eh, volved aquí! ¡Casi no se nota! El hecho es que tras decidir todos nuestros movimientos, sólo hay que pulsar un botón y... ya está. En vez de esperar como tontos a que esa construcción se termine, tan sólo tenéis que saber que su construcción dura tres turnos o lo que sea. Pero si hasta yo, que siempre he odiado los turnos, ¡me lo paso bien! El caso es que apenas hemos arañado la superficie de *Deadlock*, con las opciones de juego en red local, en un tú-a-tú por módem e Internet; falta descubrir mucho aún. Bueno, te damos un respiro, ¡pero te queremos ver co-nec-ta-do la

Información del producto

Productor: Accolade
Editor: Warner
Distribuidor: New Software Center
Tel: (93) 424 17 03

Hellbender

Siguiendo nuestra política de tratamientos de choque, hemos ofrecido en sacrificio una beta de *Hellbender* a Daniel Gómez. ¡Y no nos la tiró por la cabeza!

Información del producto

Productor: Microsoft
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Tel: (91) 804 00 96
Fecha de lanzamiento: noviembre



[Izquierda] Un bonito desfiladero.

[Arriba] El detalle del terreno está muy logrado.

Si el futuro fuese la mitad de lo que le gusta imaginar a Bill Gates, seguramente sólo habría una clase de juegos para los compatibles: los juegos de Microsoft. Los pensadores de esta compañía no saben ya qué hacer o decir para convencernos de las bondades de Windows 95 como plataforma para juegos. Ofrecen su tecnología Direct X a toda compañía que esté interesada, y mientras envían a sus emisarios a comer el coco a los programadores, deciden dar ellos mismos los primeros pasos. El primer juego en ser Windows 95 compatible fue *Fury 3*, con el que quedó demostrado que era posible jugar a otras cosas en Windows que no fuesen esos patéticos entretenimientos (solitario aparte) a los que nos tenía acostumbrados. *Hellbender* es el nombre de un nuevo arcade 3D de acción frenética (¿cómo iba ser la acción, si no?), que promete mejorar *Fury 3*, poniéndole la guinda que últimamente todos se prestan a añadir a sus juegos-tartas: el juego en red a través de Internet.

Lee, pero piensa

A pesar de todas las chorradas que leáis aquí, *Hellbender* es un nuevo juego en el que agarrar un joystick y retorcerlo lo más posible es condición indispensable para disfrutar. Eso sí, utilizando la última tecnología en gráficos 3D de Microsoft, Direct X. Es decir, un vigilante de la playa pero en vuestro ordenador, encargado de que ningún pixel se pierda en su camino desde el programa al monitor. *[Una explicación técnica ciertamente penosa. - El Dire.]* El caso es que dejando de lado las frases rimbombantes de la mercadotecnia, uno de los reclamos de *Hellbender* –sus capacidades multijugador– promete ciertamente mucho. Ver si no lo que le ha pasado a *Quake* y su matrimonio de conveniencia con las conexiones TCP/IP. La gran ventaja de *Hellbender* es que ha nacido para Windows 95, por lo que en vez de un matrimonio de conveniencia va a ser una auténtica orgía.



[Arriba] El combate aire-aire es el 90% en *Hellbender*.

¡Basta de tecnicismos, habla del juegooooooooooooooo!

Bueno, bueno, total, para que digáis: «Bah, otro arcade de mierda.» Tan sólo os estaba señalando los puntos más interesantes de *Hellbender*. Que por cierto es un arcade 3D, en su versión espacial, dotado de las últimas novedades: el sistema gráfico permite representar adecuadamente los objetos a diferentes distancias sin distorsiones ni errores de escala, por lo que la sensación de profundidad de campo visual ha mejorado mucho. ¿Es importante esto? Oh, perdonad que me ponga filosófico pero a veces creo que escribo para las paredes. Bueno, digamos que es más fácil «sentir» que estamos ahí, y por lo tanto se disfruta más cuando nos merendamos a los malos. Otros «gadgets» incluyen diversas condiciones meteorológicas, como lluvia, neblinas e iluminación realista con sombras y todo. Es una especie de *Magic Carpet* ambientado en el futuro, con niveles subterráneos, edificios en los que entrar, defensas enemigas que demoler y, cómo no, montones de naves que están ahí para perseguirnos sin piedad. Nos han dicho que el argumento lo ha escrito un guionista de Hollywood (¡como si eso fuese garantía de algo!), y habrá montones de vídeos y voces digitalizadas para satisfacer a los amantes de las películas interactivas (¿Los hay?). De entre las cosas que no nos han dicho suponemos estarán los elevados requerimientos en cuanto a hardware (no hay que olvidar que es un producto Windows 95 Hambriento de Hardware), y que la auténtica experiencia *Hellbender* la encontraréis en las redes de este mundo. Es triste decirlo, pero hasta los juegos menos originales valen la pena si nos permiten sacudir a otros humanos hasta echar espuma por la boca. Cosas del futuro.



QUAKE



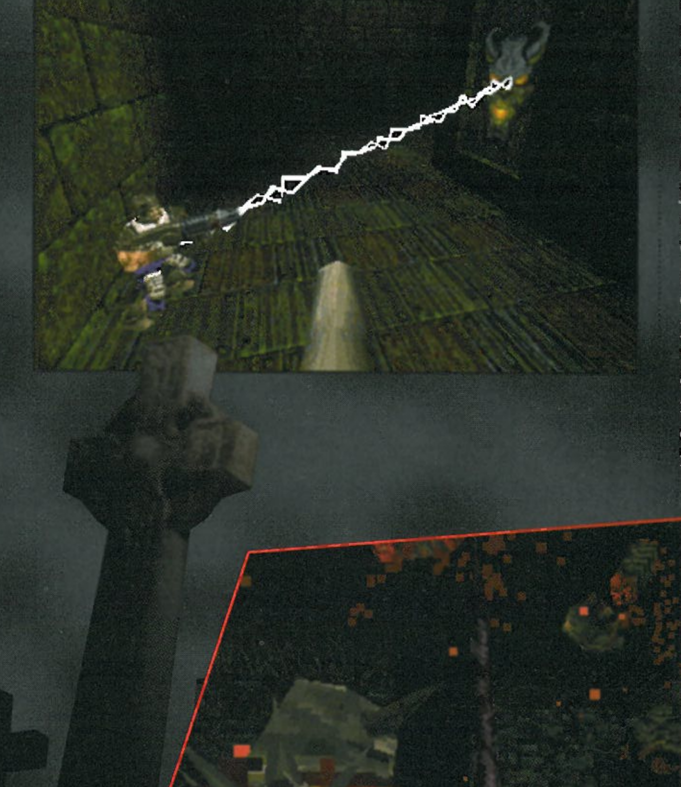
Por si no teníais bastante *Quake* en PC ZONE, Daniel Gómez nos comenta su última versión. Él si que no tiene bastante.

Después de una eternidad de falsas alarmas, comeduras de coco y abuso de ejercicios tántricos para respiración, por fin está aquí. *Quake* ha llegado.

«Tres veces treinta, tres veces tres, y seis. Cuando el Hijo esté colgado en un muro con sangre y lucha y muerte. Mostrado en muchas ventanas brillando donde muchos lucharán y se lamentarán pero no se moverán; será el fin. Un gran temblor sacudirá Occidente.»

Nostradamus (siglo II Quatrenio 57) predice la llegada de Quake y a la consecuente caída de la civilización que conocemos.

Año nuevo a inicios del verano. El 24 de junio de este año se puede considerar el inicio de una nueva era. La era *Quake*. La revolución no ha hecho más que empezar, y muy pronto empezaremos a ver signos visibles de ello. Con el lanzamiento a principios de septiembre de la versión final de *Quake* se marca un nuevo hito en esta nueva era D.Q. (*después de Quake, of course*). Su llegada a nuestros ordenadores ha sido paulatina: primero pudimos acceder a través de Internet al *Quake* test, un versión de prueba que sirvió a Id para recoger las primeras opiniones y sobretodo, los informes de los fallos que el test de Deathmatch tenía. Quien no tenía acceso a una red quedó un poco desilusionado, aunque pronto aparecieron parches que incluían unos cuantos monstruos. Un par de meses más tarde aparece la versión completa -que no final, nos tememos-. Es una versión distribuida por GT Interactive, en una estupenda caja y con instrucciones en castellano. Lo curioso del caso es que en Estados Unidos la versión final sólo se puede conseguir directamente a través de Id, lo que nos hace pensar que quizás veamos algún parche a añadir a esta v 1.01. Lo que si tenemos es un bonito CD que nos robará 75 megas de disco duro (todo es poco para *Quake*, ¡ojalá fuesen 400!), que incluye los tres niveles que nos faltaban, y un puñado de pistas de audio CD con una atmosférica e inquietante banda sonora de Nine Inch Nails. En definitiva, alimento para la nutrida legión de fieles de *Quake*, hambrienta de cualquier cosa que incluya una Q bien grande.



[Abajo.] El cañón de rayos es la nueva y fabulosa arma que sólo verás en la versión completa.

[Inferior.] Los *Caballeros infernales* son algunos de los personajes más impresionantes del género.

Danzad al son de Quake

Desde el principio Id ha puesto a la disposición de los programadores valiosa información acerca de como está programado *Quake*. Esto ha permitido que haya ya una extensa literatura sobre el juego antes incluso de que apareciese la versión completa. Internet va a permitir ampliar los horizontes de *Quake* hasta el infinito. No sólo por los editores de niveles, nuevos sonidos, nuevas armas, etc sino porque además, *Quake* es jugable a través de Internet. Con cada nueva pieza de programación que aparece para el juego, las posibilidades de disfrute aumentan exponencialmente. Lo último que ha caído en nuestras manos es un programa que rastrea por Internet servidores de *Quake* (es decir, cualquiera que posea una dirección IP, Windows 95 y *Quake*), los clasifica según su velocidad de respuesta (tiempos de respuesta demasiado largos pueden hacerlo un suplicio), y después de un simple doble clic, inicia *Quake* y nos permite participar en una batalla campal entre jugadores de todo el mundo. Sentimos pegar el rollo de Internet, pero es que desde que *Quake* ha salido, no se..., noto la red un poco más lenta, como si de repente a todo el mundo se hubiese conectado buscándolo. Es algo tan gordo como el juego en si.

Puteando hasta el tercer párrafo

Sí, sobretodo si eso de Internet no va contigo (¿a qué esperas? ¡mira la oferta del CD de portada!). Estarás esperando oír hablar de nuevas armas, monstruos y nuevos niveles. El caso es que no hay mejor consejo que salir corriendo a por una copia. Este articulo podría acabar aquí: "*Quake*, 97. Cómpralo, ¡ya!" Pero, se que sois unos tristes adictos y, encima, queréis que alguien, preferentemente un adicto igual de triste, os lo cuente. Bueno, pues vale, al menos compartiremos algo más que "frags".

Si todavía sois vírgenes en lo que a *Quake* se refiere, empezaremos por re-

Deathmatch

Lo más, más, más genial de Quake es su brutal acción en modo multijugador. No nos queda casi espacio para explorar este aspecto, pero aquí hay algunas preguntas que pudimos formular a Mike Wilson, de iD Software..

–¿Podrán los deathmatchers escoger entre deathmatch 1 y 2, y habrán otras opciones para el equipo de jugadores tales como capturar la bandera?

MIKE: –Inicialmente, no, pero habrá un tablero de opciones en modo multijugador para configurar tu personaje, iniciar un server, buscar servers, etcétera.

–¿Veremos estadísticas de armas/muertes al final de cada juego? Ya sabes, número de muertes por escopeta vs muertes por lanzacohetes, etcétera.

MIKE: –No será tan detallado, aunque puedes estar seguro de que alguien lo contará por ti.

–¿Cuántos jugadores habrá como máximo en una oficina con red interna?

MIKE: –Eso está aún debatiéndose. Nosotros hemos estado hasta doce jugando sin problemas. Esto sólo se verá limitado por la capacidad de la red interna.

–¿Y cuántos calculas para un server?

MIKE: –Depende de la velocidad del server y del módem; yo creo que al menos doce.

–Si yo tuviese una terminal quad-processor T1 SunSpark en mi habitación como server, entonces, ¿cuántos?

MIKE: –Empieza a reclutar un ejército para *Quake*.

–¿Qué hay de las armas en el deathmatch? ¿Cambiará tu arma actual cuando cojas una nueva?

MIKE: –A veces. Ése es un tema de continuo debate tanto para modo de un jugador como para deathmatch. Las armas no pueden sustituirse por la que tiene el número más alto, ya que la mayoría de la gente no quiere cambiar automáticamente a un lanzagranadas o a un lanzacohetes cuando los cogen. Una escopeta cambiará a una de dos cañones, y una pistola de clavos cambiará a una perforadora (superpistola de clavos), etcétera, ya que así se ha considerado lógico por nuestros expertos en deathmatch. La otra jerarquía está aún por determinar, porque cada uno tiene sus preferencias. En definitiva, esto será configurado (como todo en *Quake*) para adaptarlo al gusto de cada uno.

–¿Oiremos un atronador beep cuando se nos acabe la munición?

MIKE: –No, cogerás el hacha.

–¿Podremos ver el arma que lleva el contrario?

MIKE: –Sólo cuando sea el hacha.

–¿Será Quake jugable por red?

MIKE: –Absolutamente. Más jugable que cualquier otro juego de acción que exista en la actualidad.

–¿Será Quake jugable por red a nivel internacional?

MIKE: –No puedo asegurarlo. Como siempre, depende de la velocidad de la conexión, aunque será mejor que *Qtest*.

–¿Habrá una función para reducir gastos y/o compensar por largas sesiones?

MIKE: –En principio, no.





cordaros a *Doom*. ¿Qué era lo que más nos atraía de ese juego? Sí, era esa extraña sensación de estar acojonados, delante de un monitor sin saber demasiado el porque. A diferencia de otros juegos, en los que la lucha depende absolutamente de nuestra pericia con los controles, los juegos de Id Software se han servido de una característica muy particular: las emociones que nos transmite el juego, y la manera en que estas afectan a nuestra actuación. En *Doom*, y a partir de ahora en *Quake*, vivirás momentos inolvidables, agazapado en la oscuridad, con el rostro chorreando sudor, con poca salud y menos armas, en el umbral de un territorio desconocido del que sólo sabemos por unos extraños y terroríficos ruidos. Algo más que un simple juego, ¿no? *Quake* ha mejorado increíblemente todo esto con fantásticos gráficos y una ambientación sonora a la altura de estos. Todos sabéis que *Quake* es auténtico 3D, y que eso mismo es una gran mejora respecto a *Doom* y al resto de competidores, *Duke* incluido. Ahora los niveles son más complejos y el entorno esconde más secretos y peligros, lo que unido a la atmósfera tenebrosa hacen de *Quake* un punto y a parte en la historia de los juegos de ordenador. De nuevo nos encontraremos huyendo presos del pánico, disparando a ciegas en todas direcciones..., y eso es algo que sólo ocurre en los juegos de Id. Sí, de acuerdo, *Duke 3D* es muy bueno y divertido, pero no da miedo, no pone nervioso, no hace que arrastres violentamente tu silla hasta dar con la pared, tratando de retroceder ante un monstruo horripilante.

He de confesar que los primeros niveles del Quake "de verdad" que jugué (versión shareware), me decepcionaron un poco, me supieron a poco, (sólo un poco). No sé, el diseño de los niveles no era lo que yo me esperaba. En concreto el primer nivel es bastante soso, aunque a medida que avanzábamos, la complejidad aumentaba, y con ella el cuidado en el diseño. Quizás en Id tan sólo querían evitarnos un arranque indigesto. Felizmente, los últimos niveles de este primer episodio eran ya bastante mejores, sin olvidar ese genial nivel secreto -The Zigurat-, donde la gravedad era menor, y se podía experimentar con grandes saltos acrobáticos. Cuando apareció la versión comercial completa, corrí, (literalmente) hacia el pasadizo que conduce al segundo episodio. Y sí, las cosas habían mejorado considerablemente. De nuevo me encontré merodeando por niveles de aspecto lúgubre, de enfermizo diseño, llenos de escondrijos, túneles, puentes, fosos de agua turbia y cornisas desde las que sufrir un vértigo verdadero. En definitiva, escenarios donde padecer como tontos y disfrutar sin complejos.

Detalles que no se pueden pasar por alto

Quake está lleno de ellos. Aunque llevamos jugando con él desde hace más de un mes, no dejamos de descubrir cosas. Al principio uno no se da cuenta, tal es la naturalidad con la que el juego se desenvuelve. Pero pronto uno empieza a alucinar con el trabajo que se adivina detrás de tanto escenario y tanto monstruo. En primer lugar está la luz. Aunque el sombreado no es dinámico -nuestra sombra no aparece precediéndonos por las esquinas- da a los niveles un barniz espectral, y además, ofrece multitud de escondrijos donde emboscar a nuestros enemigos. Especialmente si esos enemigos son humanos, los muy imbéciles. Otras novedades son los fosos, abundantes en el mundo de *Quake*. Al poder movernos en un auténtico entorno 3D, nuestras inmersiones a pulmón libre se transforman en una experiencia fabulosa. Esa luz de la que hablábamos se transforma bajo el agua, para ofrecernos una borrosa visión de un mundo submarino lleno de lugares ocultos y pasadizos que pondrán a prueba nuestras dotes de orientación. Y cuando



¿Hará Quake historia? «Sí a no ser que el mundo se acabe antes de poder disfrutarlo.»

Mike Wilson, iD Software

[Izquierda.] Éste es Mike. Un tío genial y muy modesto.

emergemos después de una apnea, oímos a nuestro *alter ego* respirar bruscamente, buscando desesperadamente el aire. Una gozada sólo comparable al sonido de nuestro héroe tragando agua, y perdiendo puntos de salud mientras se ahoga en un foso cualquiera. También hemos reflexionado acerca de las armas. A decir verdad, no son nada del otro mundo, tan solo una evolución de lo que en *Doom* teníamos (ver recuadro). Lo cierto es que es difícil que un detalle como este haga tambalear al resto del juego. Simplemente, son las armas adecuadas, más una gozada en forma de lanzador de clavos, que se ha convertido en auténtico *leit motiv* del juego.

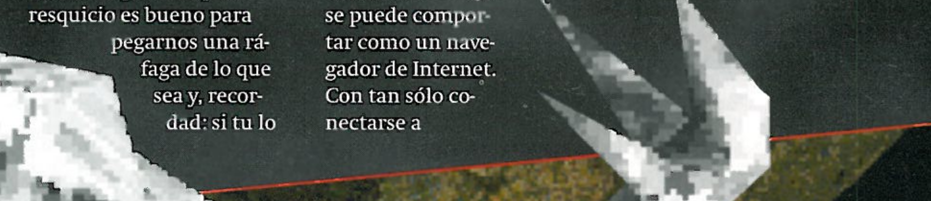
De los monstruos es mejor decir poco, siempre es más terrorífico dejar que el lector los descubra en sus carnes, y de nuevo tenéis un recuadro que os pondrá al corriente. Lo que sí es recomendable es fijarse en la nueva Inteligencia Artificial del juego. Nunca hemos visto unos cabrones tan pertinaces y astutos. Los monstruos de *Quake* conocen el significado de las palabras "esconderse" y "cubrirse". También saben que cualquier resquicio es bueno para pegarnos una ráfaga de lo que sea y, recordad: si tu lo ves, el te ve a ti. Uno de los personajes más entrañablemente odiados en la redacción de PC ZONE son los Ogros. Sólo por habernos quitado el privilegio de utilizar nuestra querida sierra mecánica merecerían ser borrados del mapa. ¡Pero es que además tienen una puntería envidiable con las granadas! Para ilustrarlo valga un ejemplo: cuando nos descubren y empiezan a lanzarnos granadas, van variando su puntería hasta conseguir que las granadas exploten directamente bajo nuestros pies. ¡Cabrones! Otro ejemplo de la variedad con que fueron diseñados nuestros enemigos es la velocidad a la que se mueven los caballeros. Recuerda, si les ves el blanco de los ojos, lo próximo que verás es su espada salpicando de sangre tu rostro.

Un nuevo sistema operativo

¿Quién dijo que los sistemas operativos basados en interfaces de texto estaban condenados a desaparecer? Por el momento, *Quake* "viene de serie" con una poderosa herramienta que nos permite modificar casi todos los parámetros que lo gobiernan. No es un lenguaje sencillo ni agradable, pero es poderoso y permite ser adaptado a nuestras necesidades y gustos. Una simple tecla y una pantalla baja hasta la mitad de nuestro monitor con extrañas líneas de texto. A partir de ahí, lo que queramos, incluidos los *cheats* -un día de estos nos "curraremos" una guía de secretos de la consola de *Quake*. Prometido-. Tal como está diseñado, *Quake* se puede comportar como un navegador de Internet. Con tan sólo conectarse a la red desde Windows 95, iniciarlo con Quake95.bat, bajar la consola y teclear CONNECT X (donde X es una dirección IP como 194.179.122.5), estaremos conectado a uno de los cientos de servidores *Quake* del planeta. Conviene asegurarse de que la velocidad de acceso sea la adecuada, preferentemente en servidores situados en nuestro país. ¡A ver si se animan esos servidores!

Deathmatch

Aunque no es una novedad absoluta, (*Doom* ya era famoso por sus *partidas a muerte* entre varios colegas), sigue siendo el punto más fuerte de *Quake*. El hecho es que cuando jugamos en solitario, el código del juego siegue creyendo que está jugando en red, creando un *loop* entre servidor y cliente. En Id tienen muy claro que la longevidad del juego está asegurada haciendo de *Quake* el mejor juego para multijugador. Desde que llegó a nosotros, nuestras horas de sueño se han visto reducidas considerablemente. Ya sé que este es un tópico entre las revistas de juegos, pero no exageramos ni un ápice. La posibilidad de jugar contra otros a través de Internet convierte a *Quake* en una droga dura. Hemos organizado unas cuantas partidas utilizando este método, que es más cómodo y asequible que tener los ordenadores conectados en red en una misma habitación. A costa de sacrificar un poco en velocidad, ganamos en conectividad. Mientras estamos conectados a la red, podemos utilizar canales IRC para encontrar habitacio-



[Abajo.] La nueva máquina 3D da corrección a la perspectiva, lo que significa que los backgrounds no se distorsionan o se ven como con «ojo de pez» como sucede en *Duke Nukem*.

El argumento

iD Software ha estado el mismo tiempo pensando el escabroso y complejo argumento de *Quake* que estuvo con el de *Doom* (es decir, cinco minutos y trece segundos). El resultado es una muestra de argumento de colegio plano, reptante y nada plausible que cualquier jugador que se precie desecharía después de mirarlo por encima. De todas maneras, aquí lo tenéis tal como lo explica el número 2 de iD, Mike Wilson, «para el placer de aquellos que actualmente leen».

Básicamente, eres un Rambo futurista que averigua que un ser que viaja por el tiempo cuyo nombre en clave es Quake ha estado pasando armas a otras épocas/dimensiones. También ha mandado a algunos malos de esos mundos a nuestras dimensiones para darnos caña, por ejemplo, los repugnantes ogros con sierras mecánicas y granadas. Tú eres enviado para encargarte de Quake «personalmente».

Los monstruos de Quake

Echa un vistazo a la lista de los monstruos de *Quake*; un exhaustivo vistazo. Son el enemigo. No les gustas; no les gustas ni pizca. Durante los próximos meses, vas a conocerlos a todos en persona. No va a ser agradable. No va a ser fácil. Pero tiene que ser así. Una cosa que todos tienen en común (además de una universal y determinada creencia de que TU tienes que MORIR) es que son mucho más listos que las bestias de *Doom*. Estos engendros están moviéndose continuamente, y como un cazador de celebridades, te seguirán a cada paso que des para poder acercarse a ti. De todas maneras, habrás notado que ninguno de ellos lleva una libreta de autógrafos. Esto es un SIGNO DE MAL AGÜERO. Esperamos que te gusten tus nuevos amiguitos.

SOLDADOS REGULARES

«Cannon Fodder» para nosotros. Estas buenas gentes con escopetas son los primeros enemigos con los que te cruzarás una vez hayas empezado a jugar. Necesitarás un par de disparos para silenciarlos, y tienen la irritante costumbre de hacerse los muertos y luego volver a dispararte cuando has bajado la guardia. Los muy cabrones. Mételes la puya hasta el fondo.

PERROS

¿El mejor amigo del hombre? Ejem, no exactamente. Incluso Tarzán tendría problemas para dominar a estos bastardos cuadrúpedos. Y te recuerdo, que él ya no está entre nosotros, así que te las tendrás que manejar solito. Aficiones: saltarte a la cabeza, abalanzarse sobre ti sin previo aviso desde las esquinas en penumbra y morder. No les gustan: collares de castigo, gatos y cualquier cosa viva.

OGROS

Compadécete del pobre ogro. Imagina su adolescencia, cuando se miraba al espejo albergando dudas sobre su fealdad y confirmando totalmente sus sospechas. La consecuente falta de interés del sexo contrario le ha convertido en un individuo grande, musculoso y jodido que seguramente verás lanzándote granadas, o lo que es peor, arrancando su sierra mecánica y preparándola para hacer un poco de «escultura orgánica» a tu costa.

DEMONIOS

Muy terroríficos. Los demonios tienen la tendencia de cruzar corriendo la sala para tirársete encima, y dado que son el doble de feos que los ogros, no es lo más agradable del mundo. Te desafío a que estés calmado con uno de ellos en la misma habitación. Oh, por cierto: tampoco son fáciles de matar. Que os divirtáis.

CABALLEROS

Uno de los oponentes más listos que encontrarás, estos caballeros se mofan de conceptos tales como galantería, caballerosidad y conductas nobles; prefieren sacar grandes filetes de carne de tu espalda. Como los caballeros de antaño, gustan de atacar en masa, y son adeptos a perseguirte de sala en sala.

SHAMBLERS

Una vez más, un oponente muy listo. Los shamblers son grandes, temibles e inquietantes como una cena en casa de mi suegra. Suelen saltar de las cornisas y plataformas si tú estás andando por abajo, y sus bolas de fuego energéticas te advierten de que más te vale estar al loro cuando aparezcan. Las hembras son mucho más letales que los machos, por si era necesario decirlo.

HECHICEROS

Al igual que David Copperfield, estos tíos levitan y disparan hostias mágicas por la punta de los dedos. De todas maneras, al contrario que David Copperfield, no están liados con Claudia Schiffer, una espina que llevan clavada y que les produce gran consternación. Y sorpresa, sorpresa, van a descargar toda su angustia sobre ti. Bueno, podría ser peor. Si pudiesen, seguro que te meterían en una caja y la empezarían a serrar por la mitad.

CABALLEROS INFERNALES

Literalmente los «Caballeros del Infierno», éstos son más fuertes y mortales que sus colegas «normales». Su ataque energético es increíblemente difícil de esquivar –ya puedes apretar el culo–. Intenta eliminarlos tan pronto como puedas, pero no será fácil.

PIRAÑAS

Las bestias que son peor que ahogarse. Nadando bajo el agua son bonitas; hasta que te acercas, que es cuando empiezan a roerte y masticarte como unos niños en la fábrica de Frigo. Delicioso.

ZOMBIES

En la más pura tradición de *La noche de los muertos vivientes*, estos tipos dan un toque *gore* y humorístico pero no dejan de ser peligrosos. Extrañamente, atacan arrancándose trozos de sus propios cuerpos putrefactos y lanzándotelos. Son bastante estúpidos, muy lentos... pero una pesadilla cuando deambulan en grupo. Hacerlos reventar es muy, muy satisfactorio, sin mencionar lo caótico que resulta.



[Arriba.] Ahora todo tiene una mayor sensación de profundidad con respecto a todo lo visto anteriormente. *Quake* le da una patada en el culo a *Duke Nukem*.



[Abajo.] ¿Qué carajo es esto?

nes de charla en la que apuntarse a un *Quake* Deathmach, o visitar una Web en la que encontraremos las direcciones IP necesarias. El problema es que por las razones de velocidad que apuntábamos, estaremos restringidos a servidores de nuestro país. En general, cuanto más cercano geográficamente se encuentre el servidor, más rápida será la conexión. Si además este servidor utiliza vuestro mismo proveedor de Internet, estáis de suerte, siempre que vuestro módem sea rápido. Pueden parecer muchos requisitos para disfrutar de buenas matanzas en *Quake*, pero al menos sé de tres personas que se han decidido a cambiar su viejo módem por un flamante 28.800. ¡Es un vicio! Así, en vez de quedar con tu colega en un lugar situado en el mundo real, te citas en tal servidor, a tal hora. Si todo va bien, te encontraras en uno de los niveles de *Quake*, rodeado de asesinos que no dudarán en freirte vivo. Aunque se pueden formar equipos, lo normal es el todos contra todos, una diversión hiperviolenta que consiste en ir corriendo de un lado para otro, recolectando armas y descargando tu munición sobre todo lo que se mueva. A pesar de tanta acción frenética, en la que el factor suerte cuenta bastante, un poco de técnica y sentido común son muy útiles para aumentar el número de nuestras *frags*. *Quake* está lleno de escondrijos y lugares sombríos en los que apostarnos, esperando ver llegar a nuestra víctima. Cuando veáis un lanzacohetes que os dice "cógeme", es aconsejable mirar antes a ambos lados. Es posible que otro listillo este aguardando...Los sonidos también ayudan a saber donde se encuentran otros jugadores, especialmente en los niveles más grandes. El ruido de un chapoteo, un ascensor que baja o una puerta que se abre nos puede dar una pista sobre los movimientos de nuestra próxima víctima. Los programadores han pensado en todo, y cuando estamos buceando es posible seguir nuestras burbujas desde fuera del agua. Una amable invitación a tirar un puñado de granadas como si de cargas de profundidad se tratase. En

¡Las armas de Quake!

Ya sabes, un tío se puede sentir muy solo por esos pasillos oscuros y por esas cavernosas salas. Nadie es tu amigo. Todos quieren matarte. Lo que necesitas es a alguien especial que te acompañe y te apoye. ¿Y qué mejor amigo podrías pedir que uno de esos brutales instrumentos de destrucción? Conoce tu artillería, ya que la necesitarás, así que daos la mano, citaos en un sitio con poca luz, conversad de cosas triviales, pegaos el moco, y salid. Seréis felices. Por favor, notad que: al contrario que en la versión de prueba de *Quake*, las armas en el juego acabado no apuntarán automáticamente a tus enemigos. Intenta asegurarte de que estás apuntando en la dirección adecuada antes de disparar (a no ser que quieras que te la metan hasta el fondo).

HACHA
No tiene ninguna complicación. Si se te acaba la munición, siempre puedes confiar en el hacha. Nada acojona tanto a tus enemigos como verte inesperadamente con el hacha en ristre y una mirada de rabia desatada en tus retinas. No todo es cortar irreflexivamente (aunque no hay nada malo en ello); hay diferentes modos de uso, desde los hachazos al cuerpo, hasta los hachazos en la cabeza hasta partir la cara en dos.

ESCOPETA
¿Te resulta familiar? ¿Y qué? La escopeta es una de las armas más placenteras en *Doom, y Quake* mantiene la tradición; te lo pasas bomba. Como todo el armamento que encontrarás, ha sido retocada desde el lanzamiento del *Quake* deathmatch de prueba, y ahora es incluso más divertido usarla. Recomendada para disparos a corta distancia.

ESCOPETA DE DOS CAÑONES
Doble de cañones, el doble de diversión. Hace grandes agujeros en los peludos pechos de cualquiera que haya en la habitación. También tiene un ingenioso «retroceso» y una animación de recarga al estilo de *Doom 2*. No es tan rápida como la escopeta normal, ¿pero, qué carajo? Esta *mata* más, y eso sólo puede ser bueno.

PISTOLA DE CLAVOS
Como se vió en *Arma letal 2*. La pistola de clavos (disparando clavos de nueve pulgadas, nada menos) es la hemana mayor de la ametralladora de *Doom*. Dispara interminables ráfagas de clavos a todos y cada uno de los cuerpos, haciéndoles vibrar en el proceso. Es el arma perfecta para lanzar ráfagas a un lado y a otro de un pasillo. También va muy bien para colgar cuadros.

PERFORADOR
Si prefieres que la múltiple empalación a gran velocidad haga más pupa, lo mejor es este objeto diabólico. Libera una lluvia de clavos giratorios cada vez que aprietas el gatillo. Y tiene MUCHO retroceso. Estar en el otro extremo es peor que estar debajo de una granizada de clavos. Es capaz de limpiar áreas densamente pobladas con mayor rapidez que el gas mostaza.

LANZAGRANADAS
Como cualquiera que haya visto el test de *Quake*, este arma es divertidísima. Lo mejor del lanzagranadas es que los explosivos van rebotando en las paredes antes de explotar. Por supuesto, también es posible que por accidente reboten en un muro y te vuelvan a ti, pero eso lo hace aún más divertido.

LANZACOHETES
Esto no ofrece ni una puta duda. Lanza uno de éstos al enemigo y siéntate a mirar cómo entra en su caja torácica. La explosión resultante reduce a la mayoría de oponentes a un amasijo de porquería roja. Esto es a lo que se llama «desconcertar» a un enemigo; y lo bueno es que hay mucho más «desconcierto» en *Quake* del que puedas desear. Brutal.

CAÑÓN DE RAYOS
Tendrás que registrarte para echarle el guante a ésta. Parece como si la hubiese fabricado un degenerado profesor de física en su cobertizo; ésta es una de las armas más mortales del juego. Dispara rayos que, como cualquiera que se haya paseado con un sombrero de latón durante una tormenta te podrá decir, no son conductores de buena salud. Muy rápido, muy poderoso, y muy, muy difícil de evitar. Obviamente no está recomendado su uso bajo el agua.

[Abajo.dcha.] Los hechiceros son bastante cabrones.

suma, es lo más divertido que hemos jugado hasta ahora. Es un pequeño mundo con sus reglas y lenguaje, lleno de tipos de nombres extraños que a la misma hora que tu, se sientan frente a su ordenador para masacrar a personas que nunca han conocido y que probablemente no conocerán nunca. Es otra forma de navegar la red. Esperamos encontraros muy pronto por el espacio cibernético en busca de grandes emociones *Quake*. Nosotros lo tenemos claro: ¡Larga vida a *Quake*!

Venga, venga
Creo que nadie va a esperar a leer este artículo para comprar *Quake*, y posiblemente tu ya tengas tu copia. Si dispones de la máquina adecuada, estarás disfrutando como nosotros todo lo que *Quake* puede ofrecer. Como juego solitario es un desafío, y te obliga a seguir una estrategia y a ser cuidadoso con lo que haces. Es recomendable que lo juguéis en el nivel de de mayor dificultad, y que no utilicéis los trucos. Por lo menos la primera vez... En cuanto a las partidas con tus conocidos o desconocidos del mundo, creo que hemos sido bastante explícitos. No os mentimos si decimos que este juego ha revolucionado nuestra oficina, y nuestras horas de sueño... Hace mucho tiempo que no nos poníamos tan pesados con el tema. Incluso nos hemos atrevido a organizar un campeonato de España de *Quake* Deathmach porque, simplemente, es lo mejor del mundo.

Internet y Quake

He aquí lo imprescindible para montarte una partida de *Quake* a través de Internet. Ingredientes:

- **Un Pentium 90 con16 Mb de RAM o más. La memoria nunca sobra.**
- **Windows 95.**
- **Conexión a Internet TCP/IP (no te preocupes, es la más usual), cuanto más rápido sea el proveedor, mejor.**

Una copia shareware de *Quake*, al menos. Con la versión completa tendrás acceso a muchos más servidores, y en general, es mucho más recomendable.

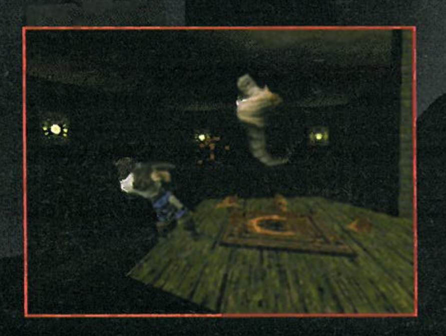
Un módem a 28.800 bps. Lo hemos probado a 14.400 y simplemente, no da la talla.

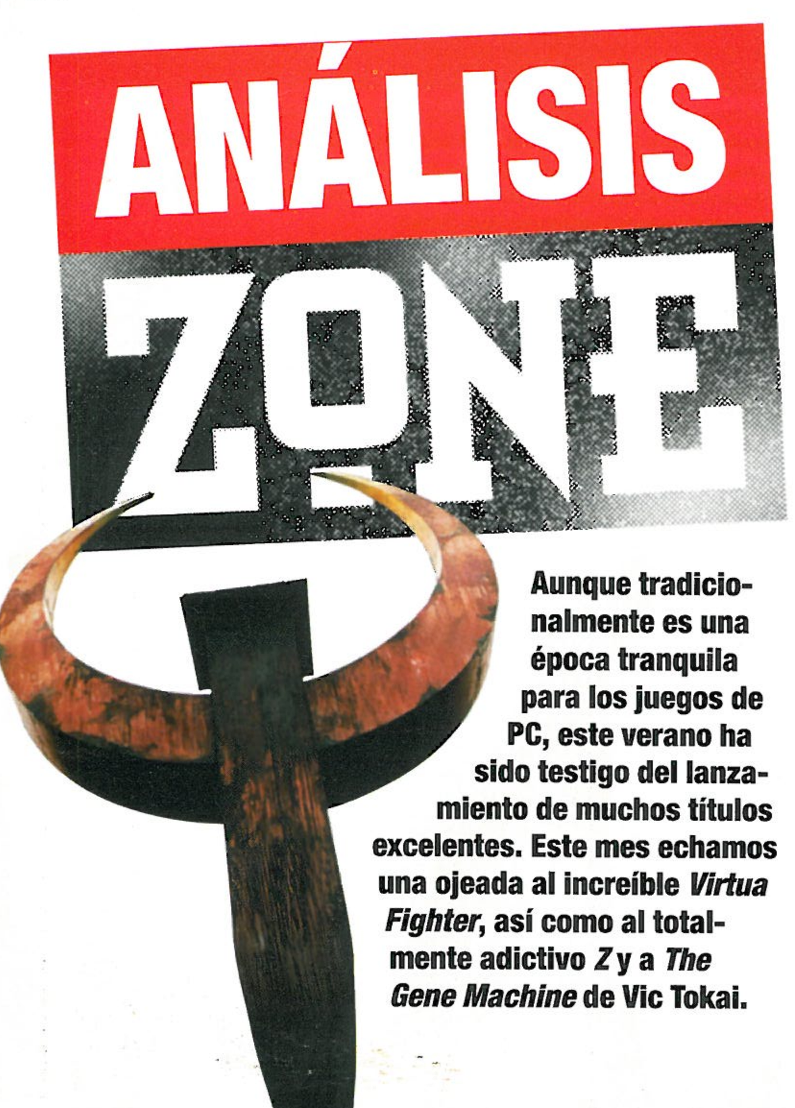
Una dirección IP de un servidor; puedes buscar en los siguientes Webs, o dar tu dirección IP (averíguala ejecutando nbtstat.exe en el directorio Windows de tu disco duro) a alguien para ser tu el servidor.

Cocción:

Conéctate a Internet normalmente y ejecuta Q95.bat (en tu directorio *Quake*, aunque es más cómodo tener un acceso directo en el escritorio)

Quake se iniciará normalmente. Si todo está correcto, el menú "Multiplayer", "Join a game" tendrá disponible la opción TCP/IP. Introduce el número de la dirección IP del servidor y pulsa "Beguin game". La consola aparecerá y verás como intenta conectarse: "trying... Connection accepted" ¡ya estás dentro! Pulsando TAB verás el nombre y puntuación de los jugadores, identificados por sus colores (puedes modificar tu nombre y color en el menú "Setup" de "Multiplayer"). Desde la consola (accesible pulsando "\"), puedes comprobar la "latencia" de la conexión introduciendo la orden PING. Obtendrás el tiempo de respuesta de todos los jugadores conectados. Si el tuyo es mayor de 400, no disfrutarás de un juego fluido, y en general, serás una presa perfecta. Si no consigues la conexión puede que el servidor esté lleno, no funcionando o algo no funcione bien (como que tengas una versión shareware y el servidor al que te quieres conectar esté utilizando un mapa de la versión registrada). *Quake* es muy educado y te lo dirá mediante un mensaje de error.





Aunque tradicionalmente es una época tranquila para los juegos de PC, este verano ha sido testigo del lanzamiento de muchos títulos excelentes. Este mes echamos una ojeada al increíble *Virtua Fighter*, así como al totalmente adictivo *Z* y a *The Gene Machine* de Vic Tokai.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN



90+ *CLÁSICO*

La mejor puntuación que puede obtener un juego. Un maravilloso ejemplo de juego excelente que merece ser reconocido y apreciado en su justa medida, o algo así.



80–89 *RECOMENDADO*

Un excelente juego al que sólo le falta ese "algo" que poseen los grandes de verdad. No obstante, bien vale la pena echarle un vistazo.



20 y menos *FLOJO*

Un pastel total. Mierda con M mayúscula. *Ful* con F mayúscula. Suponemos que ya te irás haciendo una idea, ¿no?



Amigo del 486

El DX2 sigue siendo una de las máquinas más populares, pero ¿cómo saber si un juego va a funcionar con ella? Este icono señala los juegos de los cuales todavía puedes disfrutar aunque no tengas un Pentium ninja.

Mirando atrás



Zork Nemesis

Cuando Chris analizó Zork Nemesis hace algunos meses, fue una de esas ocasiones en la oficina de PC ZONE en que el agujero negro que rodea su escritorio estaba emanando vibraciones negativas. No hace falta decir que no era nada del otro mundo y que la impresión general sobre el nuevo Zork era la de un aspirante a Myst.

En contra de lo que era la tendencia general, nosotros llegamos a la conclusión de que Zork Nemesis era básicamente un poco aburrido. Es en gran medida un juego para adultos, y a pesar de la calidad de su estructura, no podemos evitar pensar que los adultos americanos le sacan más jugo que los europeos.

De todas maneras, tras haber convivido con el juego durante un tiempo considerable, hemos descubierto que después de una prolongada exposición (y queremos decir prolongada), una vez que uno consigue entablar batallas y «meterse dentro», encontramos algunos puntos muy satisfactorios.

Aparte de sus exuberantes imágenes (que nunca han sido discutidas), ofrece algunos desafiantes y gratificantes puzzles que están mucho mejor que los que se encontraban en Return to Zork. Todos ellos requieren mucha reflexión, y la estructura del juego conduce a un desenlace (siempre he querido usar esta palabra) efectivo. Debe decirse que en su clase es uno de los mejores juegos, y aunque no soy un gran fan debo reconocer que sienta cátedra en este minigénero. Quizás en el futuro la gente dirá «estilo Zork Nemesis» en lugar de «estilo Myst».

John Davison



Warcraft 2 vs C&C

Todavía existe el gran debate sobre cuál merece el trono de los juegos de estrategia: Warcraft 2 o Command & Conquer. Os puedo decir que al menos por lo que respecta a la prensa de juegos, Command & Conquer no tiene igual. Los números parecen no estar de acuerdo: hasta la fecha Warcraft 2 ha vendido 500.000 copias en todo el mundo, en frente de las 739.000 de Command & Conquer. De esto hará dos meses, pero dan una idea aproximada de cómo van las cosas. Si tenemos en cuenta el hecho de que C&C salió ocho meses antes que Warcraft 2 , podréis suponer, y con razón, que Warcraft 2 dará alcance, o incluso superará, a C&C en ventas. Yo premié a Warcraft 2 con una puntuación de 82 por ciento cuando lo analicé, mientras que Duncan le dio un 95 a C&C. Después de haber jugado a C&C hasta la saciedad, debo decir que estoy del todo de acuerdo con esa puntuación. Fijaos, ahora mismo estoy jugando los niveles extra de C&C, pero no me llama para nada la idea de vol-







HAMBRE DE PROCESADOR

Algunos juegos se ejecutan lentamente, incluso en máquinas de alta configuración y tarjetas gráficas ninjascópicas. No hay más que poner algo como *Magic Carpet* en, virtualmente, cualquier PC y uno acaba asistiendo a una sesión de 'Temblorvisión'.



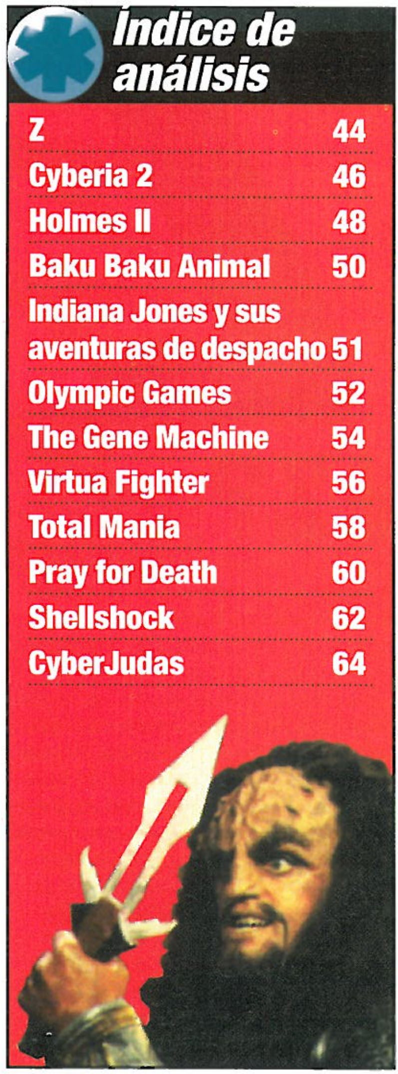
WINDOWS 95

Este habla por sí mismo: si el juego lleva a su lado este icono, ha sido diseñado para sacar provecho de todas las ventajas que ofrece Windows 95.

90+	CLÁSICO
80-89	RECOMENDADO
70-79	BUENO
50-69	MEDIANO
40-49	POR DEBAJO DE LA MEDIA
20-39	POBRE
20 y menos	FLOJO



Índice de análisis



ver a Warcraft 2. Lo que me hace preguntarme: ¿De qué vais? Si os gustaría decir la vuestra respecto este tema, escribid o enviad por correo electrónico a pczone@lix.intercom.es diciendo cual preferís y el porqué.

Chris Anderson

NBA Live 96

Hace unos meses todo estaba plagado de juegos de básquet. Parecía como si todo desarrollador de software viviente tuviese un juego de baloncesto con licencia en proyecto o en las tiendas; incluyendo a Microsoft.

Lo mejor fue que muchos de ellos eran muy buenos. Eso significa que: a) los juegos de baloncesto son muy fáciles de programar; o b) los desarrolladores se tomaban grandes molestias en que sus juegos fueran los mejores de todos.

Cuando analizamos NBA Live 96, de EA Sports, le pusimos un 86 por ciento. La razón de que no llegase al 90 o más fue el hecho de que los gráficos no eran lo buenos que podían haber sido (lo que resulta irónico si consideras la nueva y fantástica tecnología del Virtual Stadium. De todas maneras, NBA Live era muy (pero que muy) jugable, simplemente porque la inteligencia artificial era como debe ser. Cuando juegas, no puedes evitar la sensación (por una vez) de que los jugadores de tu equipo están realmente de tu lado y quieren ayudarte a ganar.

Esto me hace mirar hacia los juegos de fútbol (por supuesto). No ha habido demasiadas mejoras en la inteligencia artificial del fútbol desde Sensi, pero no está claro si se debe a que los programadores tienen problemas para desarrollar la inteligencia artificial para veintidós jugadores por separado (en contra de los ocho o diez del baloncesto), o a que tienen la sensación de que no tienen competidores reales. De todas maneras, estaría bien que los desarrolladores que están trabajando en juegos de fútbol de «nueva generación» le echasen un vistazo a NBA Live y viesen lo que pueden aprender.

Jeremy Wells



Juegos buenos

A través de los meses vemos cientos de juegos, pero hay pocos que nos dejen colgados y a los que sigamos jugando durante la comida, cuando se supone que tenemos que estar haciendo cosas más importantes...

- Quake
- Quake
- Quake
- Quake

Juegos malos

Hay juegos que podrías dejar en mitad de la habitación con un gran cartel a su lado que ponga «por favor, róbame», y, aún sí, no conseguirías librarte de ellos...

- Total Mania
- Deadline
- Deep Space 9
- Shakii The Wolf

Z

Más que un artículo, ésta es una confabulación de un equipo de veteranos de *Command & Conquer* en busca de una víctima propiciatoria. *Z* es la víctima y Daniel Gómez, entre otros, su verdugo.

¿Z? ...¡Oooh, *Z*!!!! Por fin ha llegado el pretendiente más cualificado para luchar de tú a tú con el rey indiscutible de los juegos de estrategia en tiempo real: *Command & Conquer*. Como habréis podido deducir, éste será un artículo algo «comparativo», era necesario. *Z* no es tan sólo un aprovechado del éxito de *C&C*; de hecho, lleva tanto tiempo «en producción» que se nos antoja un viejo conocido. Bitmap Brothers ha entrado, de nuevo, de lleno en nuestros ordenadores, justo en el momento que en que empezábamos a impacientarnos con el retraso de *Red Alert* (presecuela de *C&C*). Teníamos unas ganas locas, y nuestra habilidad con los GDI o NOD nos animaba a esperar a *Z* con cierta dosis de ironía. «Después de las "Covert Operations" (disco de expansión de *C&C*, extremadamente difícil), esto está chupado», decíamos de manera prepotente. Por una vez más, entre muchas, nos hemos comido nuestras bravatas. Y con qué sorpresa.

La manera en que Z se ha introducido es *superb!*

De entrada, la introducción es simplemente genial. Quizás exagero, pero he visto tantas «intros» de mierda, que casi nos echamos a llorar de la risa después de ver a la pareja de idiotas protagonista del juego. No os lo vamos a contar, disfrutadlo vosotros mismos. Absolutamente todos los diálogos y voces del juego están traducidos al castellano. Un auténtico diez para los distribuidores del juego en España. *Z* es un juego con importantes dosis de humor y cachondeo, y el doblaje ha sabido captar su esencia, de manera que al cabo de un rato nos parece sencillamente genial poder oír a nuestras unidades berreando en castellano. La segunda sorpresa concierne a la manera en que *Z* funciona. Afortunadamente, *Z* es radicalmente opuesto a *C&C*, y puede que veamos un nuevo enfrentamiento del tipo *Quake* vs *Duke 3D*. *[Por cierto, Quake es el mejor, de calle –quizás así se animen a escribir los vagos que leen esta revista – El Dire.]*

[Derecha] Para poder apreciar los detalles de los gráficos es importante ¡no estar jugando!

Con nocturnidad y alevosía

Para la ocasión, me reuní con una pareja amiga, ambos jugadores empedernidos de *C&C*. Como ya dije, nos partimos el culo con gran estruendo durante la secuencia inicial, y todo era alegría y buen rollo (además, el *Barça* había ganado esa noche al Atlético de Madrid por 5-2, je, je). Nuestra alegría duró poco, y fue siendo sustituida por sudores más bien fríos. Aquel juego insensato, de pequeños sprites y ritmo endiablado nos estaba jodiendo una vez tras otra. Y sólo era el primer nivel. A NOSOTROS. Acostumbrados a otras rudezas, y no a la acción frenética de *Z*, caímos como moscas cinco veces antes de pasar el primer nivel. Todo tiene su explicación, claro. En primer lugar, desde el mismo inicio de la partida, la totalidad del mapa es visible. Para nosotros y para el enemigo. El objetivo del juego, siempre el mismo, es capturar el fuerte enemigo. Algo tan sencillo como introducir en éste una de nuestras unidades y esperar a ver cómo la vuela en pedazos (por cierto, luego hablaremos de esos pedazos). Pero algunas veces ésa es una acción suicida si antes no afianzamos nuestras fuerzas, conquistando territorios enemigos hasta rodear su fuerte. Para ello, bastará con apoderarnos de la bandera que hay en cada sector. De nuevo, tan sencillo como enviar una sola unidad a por ella. En *Z* es fácil atacar, lo difícil es resistir. ¿Y qué se necesita para aguantar, para resistir, en suma, para hacer frente a las inevitables bajas? ¡¡¡¡Refuerzos, fábricas, barracones, y muuuucho Tiberium!!!!, gritaron los adictos a *C&C*. ¿Y qué hay en *Z* para suplir esas necesidades y no vivir una pesadilla constante mientras jugamos, murmurando sin cesar, «ay, ay ay ay, de ésta no paso»? Nada, o al menos, nada a lo que estuviésemos acostumbrados.



[Abajo] Con la cara paga... ¡Inútil!

La vida es una tómbola, *Z* es un puzzle

Que no se asuste nadie, sólo es mi manía por las metáforas. Pero es que mientras *Command & Conquer* era siempre un reto frente a lo desconocido, en *Z* las cartas están sobre la mesa desde el principio, incluyendo nuestra capacidad de regenerar nuestro ejército. Cualquier edificio, fábrica de robots y vehículos, emplazamiento defensivo, radar, etcétera, que se halle en el territorio de la bandera que hayamos ocupado será nuestro al instante. Cuantas más fábricas tengamos, tanto

más rápido será nuestro ritmo de producción de soldados y/o vehículos. (Consejo: el mejor momento para capturar una área que contenga una fábrica es diez segundos antes de que produzca su próxima unidad, que entonces *será nuestra*). Pero en *Z* tan pronto se pierde un territorio como se gana, o sea que experimentaréis de nuevo vuestros traumas de «building captured» en *C&C*. Además, cuando eso ocurra en *Z*, oiremos una EVA españolizada (el ordenador central de *C&C* de voz femenina y sensual) con mucha mala leche, diciendo: «*Edificio capturado*, ¡qué inútil eres!» De la misma forma, podemos ocupar un vehículo si nos cargamos a su conductor, enviamos un soldado y, ¡ya está!, ya lo hemos vuelto a perder, quiero decir. Los diferentes mapas de *Z* están diseñados para comprometer nuestras decisiones, y nunca muestran un camino único a seguir. De entrada, nuestras unidades, y las del enemigo, se abren paso por montañas y otros obstáculos naturales, incluso nadando. De manera que el entorno es siempre cambiante. Y además, tras repetir alguna partida, notad que *nunca* atacan de igual forma. La inteligencia artificial del juego es magnífica en casi todos los casos, y desgraciadamente esos casos siempre los protagonizan nuestras unidades. A pesar de esto, y de un sistema de control diferente al que estamos acostumbrados (hasta ahora), los méritos de *Z* en este campo son notables. Es simplemente escalofriante ver cómo el enemigo se reagrupa para asestarnos un golpe mortal en nuestro flanco más débil, y después se lanza en masa. Tal como nosotros hacíamos en cierto juego que apenas hemos mencionado... Una característica destaca por encima de otras: cuando algo estalla en *Z*, primero explota, se rompe en pedazos y éstos empiezan a subir, muy alto, muy alto. Casi hasta tu nariz. Y después, esos pedazos que han subido, empiezan a bajar y bajar, destrozando todo lo que encuentran debajo. Algo tan sencillo y simple es una de las mejores tretas de *Z* y añade emoción extra al juego y multitud de cabreos y ataques de mala baba.

¿Un nuevo género en ciernes?

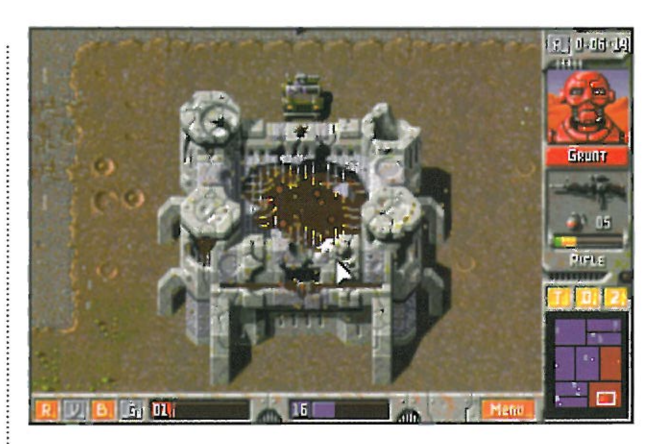
Creemos que no, sigue siendo estrategia en tiempo real, pero es que ese tiempo real sucede en un estado de histerismo brutal, desde el primer segundo hasta el último. *Z* no da apenas tiempo a pensar, todo es actuar. Tras un vistazo rápido a la situación es cuestión de conquistar primero los sectores claves y tratar de resistir y elevar nuestro número de tropas. Esto se hará de forma automática al aumentar el número de fábricas de nuestro bando. El paso siguiente es seguir avanzando. Y seguir resistiendo, mientras no dejamos de oír a nuestras tropas quejándose o la *señorita* del ordenador central diciendo lo poco que nos queda para pringar: «¡Estás acabado!», «¡Qué malo eres!», «Vas a perder», y otras lindezas. Perderemos unidades, las recuperaremos, y volveremos a perderlas, y todo estará en la cuerda floja hasta el último momento. *Z* tiene veinte niveles, que parecen pocos, pero que como mínimo te mantendrán tan ocupados como cincuenta. Mientras acabamos de maldecir a sus creadores, también podemos maldecir alguna cosa del juego que no sea su asombrosa dificultad. Entre otras, el *escrolling* por la pantalla, no muy rápido y suave. *Z* parece obligarte a moverte de unidad en unidad en vez de lugar en lugar. Quizás, con el tiempo... Los amantes de las variedades y las peliculillas encontrarán a *Z* poco realista y demasiado «a saco», pero es que está hecho para fundirte los plomos, no para emocionarte. A nosotros nos parece un muy buen intento, y quién sabe, quizás arrincone en nuestros corazoncitos al «otro».

Puntuación

93

No es lo que esperábamos, y eso es bueno

Precio: 6.500 Ptas.
Fecha de lanzamiento: septiembre
Distribución: Virgin
Tel: (91) 578 13 67





(Arriba) Cada tipo de soldado tiene habilidades diferentes, y un carácter "acorde".

(Abajo) Z en pleno apogeo. O sea ¡descontrol!

Especificaciones técnicas

Memoria: 8 Mb
Procesador: 486 DX2-66
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las tarjetas
Controles: ratón, teclado





Cyberia* ha vuelto. Por eso también lo ha hecho Chris Anderson. Aunque él nunca haya ido a ninguna parte. *(¿Eh? – El Dire.)

PC ZONE RECOMENDADO

Cyberia 2

Supongo que ahora sería un buen momento para advertir a cualquiera que esté malgastando su tiempo leyendo esta revista.¿Te gustó *Cyberia*? ¿No? No importa. ¿Qué tal *Rebel Assault 1* o *2*? Oh, ¿tampoco te gustaron? Entonces, te veré más tarde, porque *Cyberia 2* es un juego de acción y aventura que presenta todos los elementos clásicos (o la falta de ellos, también hay que decirlo) que hicieron a sus predecesores y a *Rebel Assault* series de tanto éxito. Estoy seguro de que ya sabes todo esto.

[Abajo.] Las escenas de acción contienen explosiones tan impresionantes como ésta.



En caso que no lo sepas, aquí tienes su base: agarra el ratón o joystick, mueve el cursor por la pantalla cliqueando sobre los elementos enemigos, maravíllate ante los asombrosos y prodigiosos *backdrops* que impresionarán a todos tus amigos y reafirmarán que hiciste lo correcto comprando ese costoso Pentium, soluciona algunos puzzles fáciles (sólo *Cyberia*), y generalmente alucinarás viendo que eres hábil en juegos de ordenador porque has completado éste en uno o dos días.

[Derecha.] La táctica de las escenas de corte. Aquí, una escena de corte.

[Abajo.] Novelle es la obligada chica dura y juiciosa que siempre aparece en estas cosas.



Cyberia 2 es básicamente una mezcla de todo lo mencionado anteriormente, con un conjunto de elegantes escenas arrojadas en buena medida. A estas alturas, los cínicos de entre vosotros probablemente serán capaces de opinar que *Cyberia 2* es una total pérdida de espacio en el CD. Hay varias cosas que permitirán salvar la vida. Ahora estoy seguro que no dudarás en saberlo todo.

Un calvo en un mundo a salvo de engaños

Tras gastar un montón de pelas comprando *Cyberia 2*, estás recompensado con la oportunidad de salvar al mundo, algo que tú, probablemente, has realizado en incontables programas de PC anteriomente, por lo tanto ahora ya deberías ser bastante bueno en esta clase de cosas.

En el comienzo del juego, ZAK (tu *alter ego*) vuelve a despertarse de un criógeno congelado. Él rápidamente descubre que ha sido capturado por la FWA (el manual no explica quién es esta FWA –presumiblemente Virgin no podría pensar en un nombre válido–). Las noticias son bastante malas para Zak: ha perdido su libertad, su nave del espacio de apariencia moderna, su propio respeto y lo peor, su pelo. Tu objetivo entonces, con la ayuda de su amiga luchadora, Novelle, es ayudar a Zak a escapar del diablo FWA. De todas formas hay bastantes cosas estúpidas sobre salvar la vida. Volvamos al problema que nos atañe (al juego).

En perspectiva

***Rebel Assault 2* parece divertido y no tiene fallos. *Cyberia 2* parece aún mejor pero tiene pequeños fallos.**

Cyberia

Cyberia 2

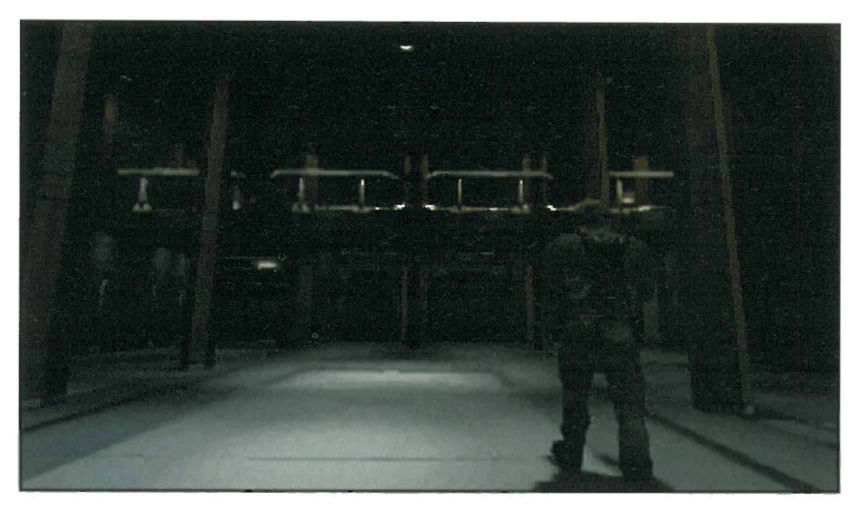
Rebel Assault 2

Morir. Morir mucho. Morir a menudo, etcétera...

Tengo que admitir, que no estaba exactamente forzando a la gente a dejar la idea de obtener este juego –lo vi en el período beta en LA y no fue tan impresionante–. De acuerdo, los gráficos eran absolutamente extraordinarios, pero el juego fundamental no muestra grandes mejoras sobre el original.

Primeramente, el mayor problema con el primer juego aún existe: durante el paseo por las secciones tú puedes esperar morir aproximadamente cada treinta segundos. ¿Crees que es divertido?, me parece que no. Te daré un ejemplo de la clase de profunda frustración (sin sentido) y de los problemas que tendrás que superar... Estaba andando a lo largo de un corredor con mi pistola preparada. Localicé a un guardia enemigo que no me había visto. Pensé que sería una buena idea dispararle, pero el juego pensó de manera diferente: cada vez que





iba a abrir fuego, él se volvía y gritaba algo como, «¡Eh, tu, párate!» y entonces... yo moría. Mierda. ¿Qué es lo que estaba haciendo mal? Yo podía verlo a él, pero él no podía verme a mí, se las arreglaba para dispararme cada vez. Finalmente descubrí (después de haber pasado mucho tiempo cayendo en la misma escena) que la solución era andar por la zona del pasillo en la que el guardia no podía verme, cronometrando mis movimientos con los suyos. ¿Cuál es el maldito fin de esto? ¿Por qué no podía únicamente destruir al bastardo?

En general, el trozo de paseo involucra preguntarse si tomar un giro erróneo o morir. Hay algunos puzzles que rompen la monotonía de morir todo el tiempo sin ser tu culpa, pero es un gran defecto del juego que tú estés constantemente castigado sin razón.

Para empeorar el problema, creo recordar que la sección de aventura en el primer juego fue mala por la misma razón pero quizá no tanto. Afortunadamente, hay otra cara de *Cyberia 2*, un lado mucho más amigable, un lado que no desea fustrarte y molestarte, un lado al que con la mano en el corazón podrás llamar... divertido.

Mi reino por un ratón

La sección de arcade en *Cyberia 2* parece un poco mejor gráficamente, y también es mucho más larga. Aparentemente, mucha gente prefiere las secciones de arcade en *Cyberia 1* a las secciones de aventura (es gracioso que la gente prefiera diversión a muerte instantánea), por lo tanto, los diseñadores de juegos prefieren alargar las secciones de arcade. Lo que obtienes ahora no es la rápida sacudida que obtuviste la última vez, sino un largo y placentero recorrido a través del bonito escenario y muchos enemigos peligrosos.

Todo suena bastante maravilloso, pero si jugaste al original recordarás que algunas veces era una pequeña pesadilla controlar tu arma. No ocurrirá esta vez, porque ahora podrás apuntar y disparar las armas con el ratón. Esto hace que jugar con la sección arcade sea una alegría. Es un poco como *Operation Wolf* (un juego en la cumbre del Amiga hace cerca de dos años) excepto en que los gráficos son excelentes. Hay nuevas secciones base, que son similares a las de *Rebel Assault 2* (y mejores también para mi dinero).

¿Por qué estoy puntuando a este juego por debajo de *Rebel Assault 2*? Bien, porque siento que los trozos de inútil aventura quitan mucha diversión y sobre todo sonido de juego. Afortunadamente los trozos de arcade todavía hacen que merezca la pena recomendarlo.









[Arriba, a la izquierda.] Las secciones de aventura demuestran perfectamente la inutilidad de enjuiciar los errores de un juego.

[Arriba y abajo.] Lo más en *shoot'em up* en las secciones arcade. Nos encanta. De verdad.

[Izquierda.] Mátalos, mátalos a todos. Venga.

[Abajo.] Ésta es la pantalla de opciones. Desde aquí puedes hacer todo tipo de cosas divertidas como, por ejemplo, cambiar el volumen de la música.

Especificaciones técnicas

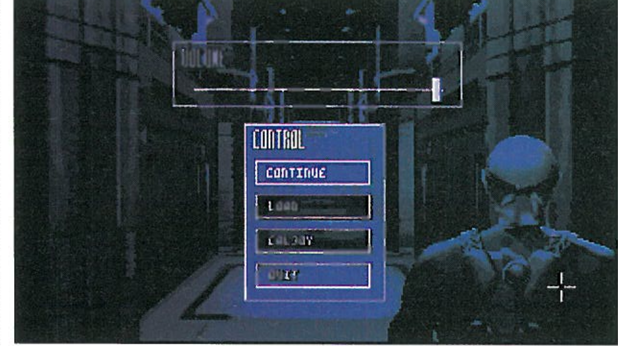
Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/50
Gráficos: VGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles
Controles: joystick, ratón

Puntuación



Excitante y fustrante a partes iguales

Precio: 7.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribución: Virgin
Tel: (91) 578 13 67



Sherlock Holmes 2: El caso de la Rosa Tatuada

Durante algún tiempo, los amantes de las vídeoaventuras parecían haber sido condenados al ostracismo. Entre ellos, Francisco José Campos, que ejercerá de Watson junto al detective más famoso de todos los tiempos.



[Arriba] Hermosas fotografías en blanco y negro de la época.

A principios de los 90, Electronic Arts se apuntó un buen tanto con una monumental vídeoaventura, género que entonces hacía furor. El que más, poseía un 386 aceptablemente rápido, y *Doom* aún no se había inventado. La Edad de Oro, vamos. El éxito de los clásicos de Sierra y Lucas Arts hizo que el mercado pidiera más de esas larguísimas aventuras –oh, sí, más piratas de nombre estúpido, por favor–, llenas de diálogo mediante opciones e interminables inventarios. Nos referimos, claro está, a *Los archivos secretos de Sherlock Holmes: El caso del escalpelo mellado*. El detective de Baker Street aclaraba un oscuro caso de asesinato que acabaría salpicando a la nobleza. El asunto tenía bastantes puntos en común con el famoso caso de Jack el Destripador, y requería que el conocido sabueso husmeara en los extraños rincones de Londres.

Aparte del carismático protagonista, LASDSH (para abreviar, más que nada) tenía otros alicientes: venía en nueve discos de alta densidad –demasiado para la época–, tenía unos gráficos muy agradables e incorporaba diálogos hablados en la presentación y en las escenas clave. En la versión CD-ROM, que apareció algo después, Holmes y Watson parloteaban TODO el rato. Ahora nos parece normal, pero entonces...

EA dejó ir que habría más aventuras de Sherlock Holmes para completar los archivos del detective. Muchos se engolosinaron tras descubrir el secreto del escalpelo mellado después de muchas horas delante del ordenador y cientos de preguntas a los compañeros de oficina que ya lo habían jugado... Pero el mercado es un ente caprichoso, casi tanto como los desarrolladores de software, y tras la espantada de ciertos simulacros de vídeoaventura en CD llenos de FMV, el género se fue a hacer de Bella Durmiente. Hasta hoy.



[Abajo] Quizá con una lupa podáis ver la cara digitalizada de los actores.

El inquilino del 221b de Baker Street

Cinco años después de la aparición del primer Sherlock Holmes, EA cumple con su palabra y nos presenta *El caso de la rosa tatuada*. Sherlock Holmes tiene un hermano, que recaba su ayuda mediante una lacónica nota. Holmes, que lleva cinco días más parado que una estatua de Lenin, recibe con alborozo la noticia. Llegados a este punto, ese dedo mío tan nervioso me traiciona y se me dispara hacia el ESC, para saltarme la obligada introducción. ¡Prometo que no lo haré nunca más! ¿El resultado? Me encuentro con Watson a la puerta de su casa, solitario, y con aire preocupado. No tengo ni «repajotera» idea de lo que ha ocurrido, ni de qué es lo que busco, pero al menos puedo empezar a jugar. Imagino que ocurrirá como en *Star Trek II: En busca de Spock*, y Holmes aparecerá en el momento en el que le necesite. Husmeo un par de objetos intrascendentes (el quiosco, las ventanas), y me dirijo a la City. Al igual que en el juego original, un mapa de Londres es nuestro medio para movernos por el juego, conectando los diversos escenarios. Sólo que este mapa, perfectamente detallado, es cuatro veces más grande que la pantalla. En un CD caben 640 Mb, ¿no? Me huelo que aquí hay aventura para meses enteros. No sé si alegrarme o entristecerme, la verdad. Me dirijo a Scotland Yard (el único sitio activo que puedo visitar), y me dispongo a empezar. ¿Dónde demonios se habrá metido Holmes? ¿Y qué pinta su hermano en todo esto? Como suponía, el *bobby* de la puerta no me deja pasar.

Nuevas técnicas para viejas ideas

Sherlock Holmes 2 se parece muchísimo a su predecesor, salvo en algunos detalles. Por ejemplo, donde antes había 320 x 200 y píxels tamaño moscardón, ahora tenemos un vistoso 640 x 480. Los personajes del primer Holmes estaban bien trazados, pero no tenían rostro definido. Los de éste... No sé si decirlo... No me

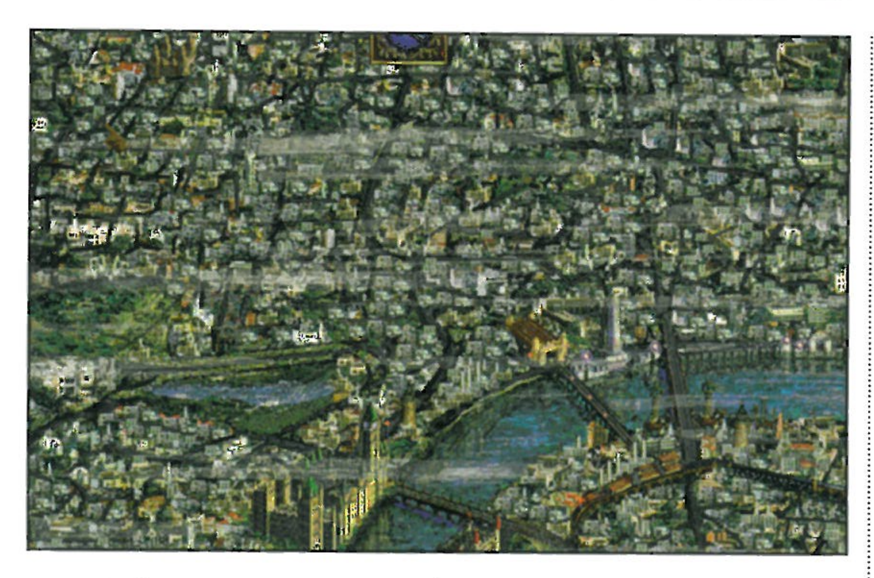


Sherlock Holmes topa con Duke Nukem

–¿Cómo cree que ha muerto el sujeto, Holmes?

–Bien, lo que queda de sus zapatos indica que anduvo por un terreno rocoso. El trocito de etiqueta marrón pertenece a un paquete de tabaco rubio americano. La tirita denota que el individuo se cortó mientras pelaba patatas en la cocina. Pero si lo único que queda de él es este pedazo del píloro y una especie de tortilla sanguinolenta, estoy en condiciones de afirmar que murió despanzurrado por el impacto de una granada de alto poder explosivo... ¡KABOOOM!

–ODIO A LOS LISTILLOS, ¿SABES?



atrevo... En fin, que son actores de verdad, digitalizados y colocados sobre el fondo. En vídeo. No exactamente FMV, pero algo parecido. Lo siento, pero tenía que soltarlo. ¿Alguien ha visto *Darkseed II*? Por ahí van los tiros; personajes principales, figurantes: todos son actores, muy bien caracterizados, eso sí. Supongo que EA se habrá gastado una pasta en desarrollar el juego, como mínimo. Ellos son así. Los decorados han sido generados por ordenador, con una apariencia de realidad que pasma. Watson se contonea pomposo por la pantalla, como si fuera el conde Lecquio, y la galería de personajes con las que tendremos que interaccionar son más pintorescos que nunca. Eso sí: hasta donde yo he llegado, no he visto ninguna secuencia de FMV *comme il faut*, ni nada parecido. Loado sea el Cielo.

Los menús y el manejo son los usuales: menús de contexto activables con el ratón, inventario, salvar, cargar y las opciones típicas. Watson lleva su famoso libro de notas, que ya se hizo famoso en la primera parte, donde recoge todos los diálogos mantenidos con el resto de personajes hasta la fecha. Lo mínimo que se puede decir del interface es que es elegante y que cumple de sobras con su función.



«Elemental, querido Watson»

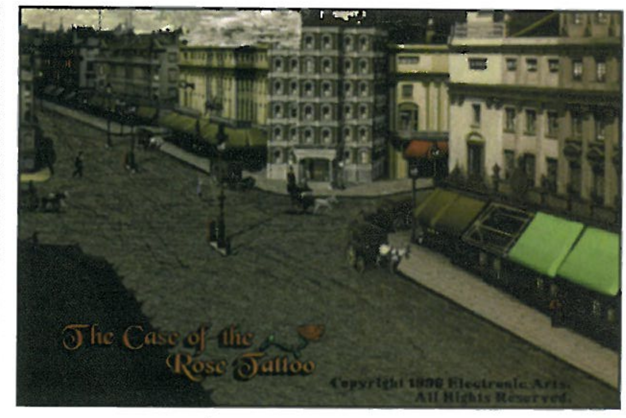
La existencia de Sherlock Holmes es tenida como verídica por un montón de gente. Conan Doyle creó un personaje tan perfecto que, cuando estaba hasta los huevos de él y lo mató, la presión recibida le obligó a resucitarlo en plan rocambolesco.

A lo que íbamos: en ninguna novela, Holmes pronuncia la famosa frase «Elemental, querido Watson». Lo más parecido que dice al latiguillo de marras es «eso es una cosa elemental, amigo». No, si al final resultará que Shakespeare nunca dijo lo de «ser o no ser» en Hamlet...

Dios salve a la reina Victoria

Los detalles históricos están más cuidados que nunca: la transición entre escenario y escenario es adornada con una hermosa fotografía en blanco y negro de la época. Las descripciones de lo que vemos y los diálogos son muy jocosos, y están impregnados de un humor fino e inteligente. Por ejemplo, Watson puede examinar las deposiciones de caballo que adornan el pavimento. Conmovedor.

Los diálogos se realizan mediante las consabidas opciones: los personajes se encargarán luego de pronunciarlas. Precisamente esto es lo que ha retrasado el lanzamiento en España del juego, ya que se está traduciendo al castellano. Quienes penaban por una buena videoaventura, «casi» como las de antes y que estén dispuestos a disculpar los avances de la ciencia, ya saben lo que buscar. El resto, mejor será que sigan husmeando para encontrar el juego de sus sueños, porque aquí no está.



[Derecha] Un mapa perfectamente detallado de Londres es el medio de moverse por el juego.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486 DX2 66
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las tarjetas disponibles
Controles: teclado y ratón

Puntuación

82

Lo de siempre pero con FMV

Precio: 6.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: octubre
Distribución: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 92



[Abajo] Los decorados tienen una apariencia pasmosa.

Baku Baku Animal

***Tetris* fue toda una sensación hace unos años, y ahora Sega, el gigante de las vídeo-consolas, nos presenta este peculiar *Baku Baku Animal*. Roberto Cama, aún en bañador, nos cuenta sus primeras impresiones.**

Sega, uno de los monstruos dentro del mercado de los juegos de consolas, parece dispuesto a comerse un trozo del pastel de los ordenadores personales. *Baku Baku Animal* es, tras *Virtua Fighter*, la última apuesta de Sega. Aunque claramente diferenciados entre sí, ambos juegos rezuman sabor Sega por los cuatro costados. La experiencia adquirida con los años se nota al crear juegos de acción o como en este caso juegos orientados sobre todo a los más peques. Bajo el sugerente nombre de *Baku Baku Animal*, Sega nos propone una re-re-reversión del archiconocido *Tetris*. Como en todo juego clónico que se precie, éste debe contar con algún aliciente nuevo para que el posible pardi... perdón, comprador, se sienta atraído hacia él como si se tratara de un manjar exclusivo o del disco de Jesulín.

¿Qué hay de nuevo... viejo?

A la hora de enumerar las novedades que aporta Mr. *Baku Baku*, lo primero que llama la atención son las fichas de juego. Los bloques ya son historia; ahora, un grupo de simpáticos animalitos junto a sus manjares favoritos serán los personajes en este peculiar *Tetris* nipón. La acción del juego se desarrolla bajo el mismo escenario de su antecesor. Como es lógico, el objetivo del mismo no es otro que ir eliminando las piezas que van cayendo de lo alto del cuadro de juego. Esta vez, sin embargo, nuestra misión no es encajar las fichas entre sí, sino más bien hacer de camarero de los animales, sirviéndoles su comida para que éstos la engullan. Por ejemplo, un mono siempre comerá plátanos, y un perro, huesos. Existen un tercer tipo de fichas, representadas por unas monedas doradas, que son vitales en ciertos momentos de apuro. Su acción sobre las que toquen será la de evaporar a todas las fichas del mismo tipo de la pantalla, así como regalarle a nuestro adversario una buena ración de comida extra. Ya que hablamos de las raciones extra, y a diferencia de los otros *Tetris*, *Baku Baku Animal* es más agresivo en el trato de los oponentes. Cada vez que consigamos eliminar un cierto número de fichas, éstas le serán devueltas al adversario por partida doble.



[Derecha] Tanto el oso panda como el mono parecen muy ocupados tragándose su comida.

[Arriba] Aquí vemos al ordenador a punto de perder una partida.





[Abajo] Hay que ver la cantidad de huesos que llegan a consumir estos perritos.

Sega y los niños...

Sega ha estado siempre ligada a los niños a través de sus juegos. Tanto los gráficos como las animaciones que encontramos en muchos de sus productos para consola saben captar perfectamente la atención del pequeño gran público. *Baku Baku* no es ninguna excepción. Los gráficos de los animalitos, así como sus manjares, están graciosamente dibujados, consiguiendo dar un toque de frescura al conjunto. Otro de los grandes logros de Sega es conseguir dar con la música adecuada para cada situación y, a pesar de que ha sido criticada por crear melodías demasiado repetitivas y sosas, la realidad es que sus creaciones son de lo más pegadizas y, por lo tanto, ideales para este tipo de juegos.

Poco mas que decir...

Como conclusión diría que Sega ha sabido recrear perfectamente todo el sabor del *Tetris* clásico, pero dándole ese toque de originalidad que siempre se agradece. Por otro lado, y como no podía ser de otro modo, *Baku Baku* es un juego Windows 95, es decir, fácil de instalar y de jugar.

Características técnicas

Memoria: 8 Mb
Procesador: 486 DX2
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las tarjetas más conocidas
Controles: teclado, joystick

Puntuación



Tetris en el zoo

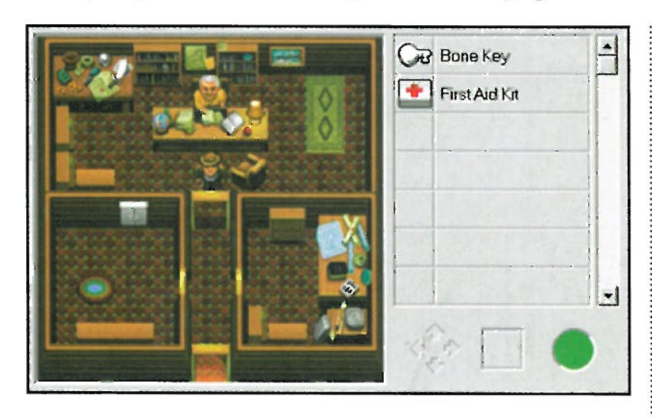
Precio: 5.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuidor: Sega



Indiana Jones y sus aventuras de despacho

PC ZONE RECOMENDADO

Rob Tribe quería ser arqueólogo. Incluso fue lo más lejos necesario para obtener una licenciatura. Aunque por ahora tiene que hacerlo jugando a Indiana Jones en juegos de ordenador.



Allí estaba, escribiendo un artículo para Philosophy Today acerca del existencialismo en el mundo moderno cuando recordé que ZONE me había puesto un disco flexible en la mano y dicho: «Eh Rob, si tienes algo de tiempo libre entre Cannes y escribir el capítulo para Seven, ¿podrías dar un vistazo a esto? No tardarás mucho, es como una pequeña aventura que se presenta en tu escritorio y cada vez que necesitas un descanso, miras si puedes resolver sus simples puzzles.» Bien, yo había terminado un pasaje particularmente difícil sobre la omnipotencia de David Duchovny y necesitaba una suave diversión. Después de estar pensando en Gillian Anderson por una hora, decidí estudiar esta pequeña aventura y ver cuánto tiempo tardaba mi superior cerebro en completar el primer duelo de Indy (calculé cinco minutos).

Seis horas más tarde le estaba chillando a mi novia: «Mira, ¿cómo puedo venir y comer cuando no he encontrado cómo obtener el polo del poder para cruzar el mar, ni encontrado la llave que puede desbloquear la pirámide Inca?» Para salvarme de la miseria, ella se sentó, dio una mirada y dijo: «¿Por qué no mueves esta roca?» «Oh sí, la roca que he intentado mover mil veces sin obtener ningún éxito. ¿Quieres decir esta roca?» «Sí», ella dijo, mientras arrastraba la roca medio camino a través de la pantalla para probar.

[Arriba.] Cada nuevo juego revela un nuevo objetivo; aquí, averiguar qué es.

[Arriba derecha.] Si todo lo demás falla, robad un avión.



[Abajo.] Lo primero, conseguir ese mapa.



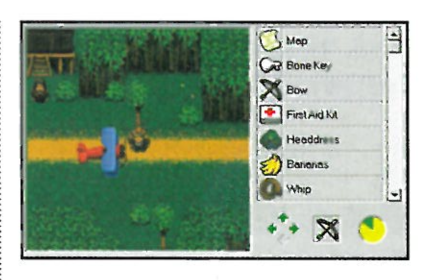
Whippy-dee-doo-dah

Fue entonces cuando pensé que tenía que reanalizar mis pensamientos acerca de *Las aventuras de despacho de Indy*. Para empezar, no es un juego de aventura en el mismo sentido que *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Tú te encuentras en un mundo pequeño, con un objetivo y unas pocas insinuaciones. Entonces es decisión tuya explorar, encontrar objetos útiles, hacer batallas con una lanzadera, nazis y serpientes y generalmente solucionar puzzles. Los puzzles, usualmente, toman la forma de encontrar objetos especiales, comerciándolos para más objetos útiles y finalmente usándolos para completar tu labor. Ya completado, el mundo se establece nuevamente con más puzzles extraviados; así, el estallido te da una idea de jugar por un instante, en el caso de que estés dentro, es muy, muy adicto.

Por lo menos hay muchos consejos disponibles, así no tienes que quebrarte la cabeza durante horas mientras intentas comprender la última dificultad de Indy. Lo que más usas es el mapa (que debes encontrar lo más pronto posible) que te muestra el mundo entero -dónde tú has estado, dónde necesitas ir, dónde están los puzzles (éstos sólo se descubren cuando has visitado el sitio en cuestión), cuáles has solucionado y cuáles no (cuando tecleas en los cuadrados también obtienes un práctico consejo de cómo solucionar el puzzle), además de dónde están los sitios útiles del *teleport*

Otro factor que hace a *Las aventuras de despacho de Indy* muy jugable es que casi es imposible morir. Si odias pelear, entonces simplemente rechaza el nivel de habilidad y todo muere mucho más fácil. Si deambulas bajando por el camino de la lucha, látigo en mano, sepárate ligeramente de lo peor. Si tienes problemas, entonces sólo tienes que volver al punto de partida y ver a tu vecino amigo el farmacéutico, quien trata con extrañas y exóticas hierbas que te hacen sentir mucho mejor.

La única objeción que tengo sobre pelear es ésta. Aunque te puedes mover en todas direcciones, sólo puedes pelear horizontal y verticalmente –intentar disparar diagonalmente no está permitido–, así, ¿cuál es el mejor sitio para que la gente ataque? ¡Diagonalmente! No es justo, ¿no?



Después de tener el formato, sólo hace falta entender el juego, así, con el tiempo, tal vez se convierta en una diversión. Por el momento, no me atrevería a encender mi ordenador por miedo de verme otra noche (y mi vida social exageradamente salvaje) introduciéndome en un infinito agujero negro de aventuras relacionadas con la arqueología.

Gracias, Lucas Arts, era lo que necesitaba para asegurar que nunca haré otro análisis.

Características técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486/33 o superior
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las mejores tarjetas de sonido
Controles: teclado y ratón
Nota: requiere Windows 3.1 o superior

Puntuación



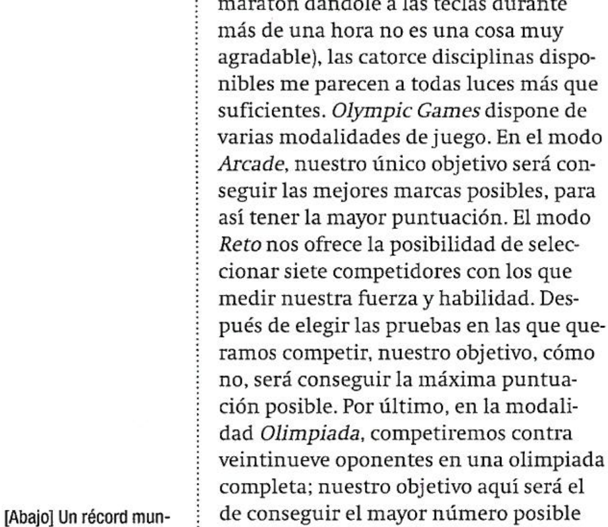
Látigos preparados

Precio: 1.995 Ptas.
Fecha de lanzamiento: octubre
Distribuidor: Erbe
Tel: (91) 539 98 72

Olympic Games

Tiro con arco, cien metros, jabalina, natación, y hasta catorce disciplinas olímpicas son las que nos ofrece *Olympic Games*. Roberto Cama, con su fantástico chandal azul, viene dispuesto a dejar muy alto el pabellón español.

Los Juegos Olímpicos han sido, desde su creación, la máxima aspiración de todo deportista. Conseguir la tan preciada medalla de oro es el sueño de cualquier participante. Teniendo en cuenta que la mayoría de nosotros –más aficionados a las pizzas que a otra cosa– nunca vamos a poder conseguirla, *Olympic Games* es la solución perfecta para copar nuestra aspiraciones olímpicas.



[Derecha] Los cien metros lisos han sido desde siempre la prueba reina del atletismo

Éxito asegurado...

Los simuladores deportivos han tenido siempre una gran aceptación por el público en general, sin importar en exceso su calidad. *Olympic Games*, por el mero hecho de llevar la etiqueta «Atlanta 96», tiene por lo tanto el éxito asegurado. A pesar de eso, y para asegurar el tiro, sus programadores pensaron que no estaría de más que fuera un buen simulador, además de incorporar las últimas exquisiteces, técnicamente hablando. Pero, una duda me asalta, ¿por qué no ha existido nunca un Olympic Games Barcelona 92? ¿Acaso los yanquies son mejores que nosotros? A pesar de que nuestros juegos olímpicos fueron netamente superiores (olé, peloteo), no hubo nadie interesado en hacer un juego aprovechando ese momento. Esto dice muy poco en favor del software nacional. *(Quizás hace cuatro años el software de entretenimiento no tenía tanta difusión. ¿Lo has pensado? – El Dire.)*

Los juegos quedan inaugurados...

Después de esta sana y constructiva crítica, pasemos a analizar qué es lo que nos ofrece *Olympic Games*. A pesar de no disponer de todas las disciplinas olímpicas por razones técnicas (imaginarme una maratón dándole a las teclas durante más de una hora no es una cosa muy agradable), las catorce disciplinas disponibles me parecen a todas luces más que suficientes. *Olympic Games* dispone de varias modalidades de juego. En el modo *Arcade*, nuestro único objetivo será conseguir las mejores marcas posibles, para así tener la mayor puntuación. El modo *Reto* nos ofrece la posibilidad de seleccionar siete competidores con los que medir nuestra fuerza y habilidad. Después de elegir las pruebas en las que queramos competir, nuestro objetivo, cómo no, será conseguir la máxima puntuación posible. Por último, en la modalidad *Olimpiada*, competiremos contra veintinueve oponentes en una olimpiada completa; nuestro objetivo aquí será el de conseguir el mayor número posible de medallas de oro.

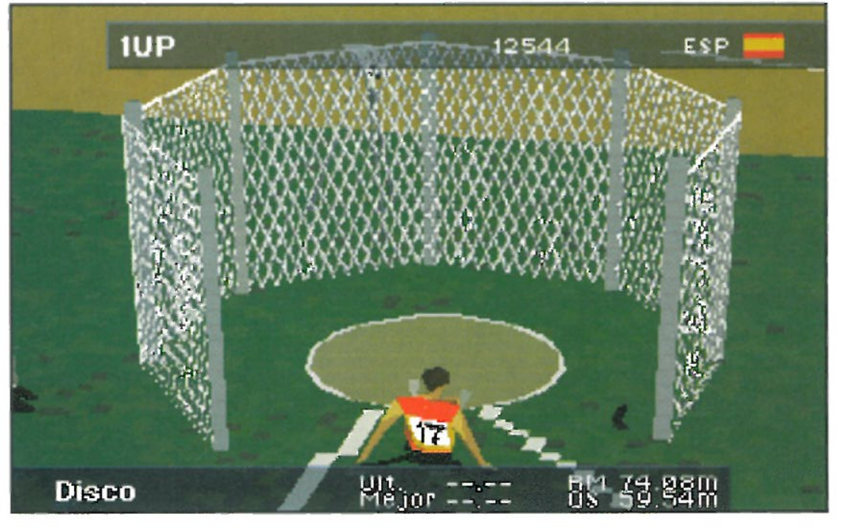
Que empiece el espectáculo...

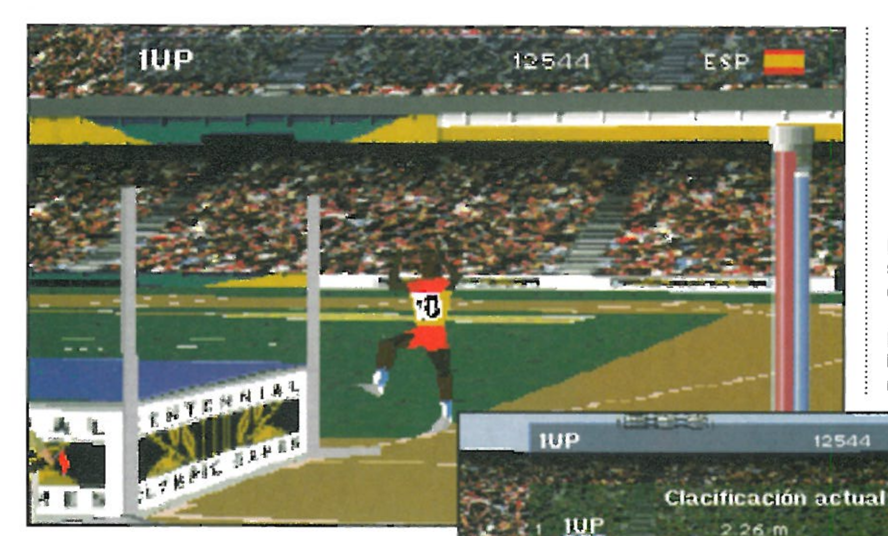
Con la determinación que caracteriza a los deportistas españoles y armado con unas fundas para los dedos (las vais a necesitar), me dispongo a iniciar mi olimpiada particular. La primera prueba es la de los cien metros lisos. La concentración es máxima, la tensión se palpa en el ambiente, el disparo de la pistola rompe el silencio y un aporrear de teclas invade toda la habitación. Después de trece segundos todo ha pasado y, de nuevo, he hecho el ridículo más espantoso quedando último. Los cuatrocientos metros lisos parecen el lugar ideal para resarcirme de tan clara derrota. De nuevo, la concentración es máxima. Suena el disparo y salgo lanzado hacia delante como el que huye del inspector de Hacienda. Esta vez el orgullo ha quedado intacto, un tercer puesto sabe a gloria después del penoso inicio. Tras las pruebas en pista, nos dirigimos al campo. La jabalina, el martillo y el disco nos están espe-

[Abajo] Un récord mundial para España, y, por supuesto, el oro.



[Derecha] Un error se paga con el culo en el suelo.





[Izquierda] El estilo del saltador es de lo más ortodoxo.

[Abajo] Es de agradecer la traducción al castellano de todos los textos.

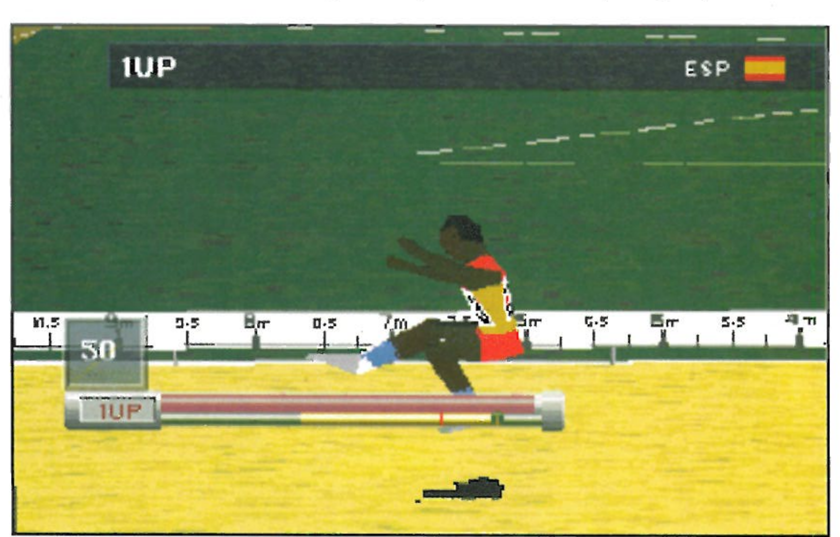
rando. La técnica a emplear en las tres pruebas es muy similar, así que basta con que nos concentremos en apuntar bien y la medalla no se nos puede escapar. Los sueños, sueños son, y como tales, distan mucho de la realidad. En jabalina, después de un primer lanzamiento de ¡¡seis metros!!, un segundo lanzamiento con el que casi mato a un juez y un tercero de poco más de veinte metros, me sumen en una horrible depresión. ¿Me estaré haciendo viejo? ¿Estará el teclado estropeado? O simplemente es mala suerte. Dispuesto a no dejarme pisar, cojo el martillo y me dirijo al área de lanzamiento. Mentalmente, repaso el lanzamiento a efectuar. Un par de vueltas completas y lo lanzo. Cojo bien el martillo, realizo ese par de fantásticas vueltas y... ¡¡boing!!, acabo de machacarle el cráneo al pobre juez de mi izquierda. Acusado de homicidio con premeditación, me dispongo a realizar mi segundo lanzamiento. Con la conciencia de saber que había sido un accidente, realizo uno bueno. ¿Será que necesitaba descargar la adrenalina con el pobre hombre? La primera medalla de bronce ya está en casa. Después de una prueba de disco de la que mejor no os comente nada, pasamos a una de las pruebas reinas del olimpismo, el salto de longitud. Me han comentado que un tal Carl Lewis va a intentar conseguir su cuarta medalla de oro consecutiva en esta especialidad. Después de la concentración de rigor –ya sabéis, palmaditas, gestos raros con la boca y todos esos tics tan pijos– inicio la carrera hacia la gloria. Al llegar a la tabla, pego un brinco insuperable y realizo un increíble salto. ¡¡¡NULO!!! La palabra NULO marcó la tónica de toda la tarde y al final el colega Lewis se llevó la medalla de oro. Me reservo el derecho de no comentar nada sobre las restantes pruebas de campo debido a pequeños problemas técnicos. El ridículo no es una de mis mejores cualidades.

Ejem, cambiando de tema, la prueba de natación promete ser muy competida. Son solamente cien metros a toda velocidad, pero el tiempo en esos momentos previos a la salida son eternos, sobre todo cuando se tienen ganas de ir al WC. Suena el disparo, mi cuerpo y mi mente son todo uno, la sincronización es perfecta, mis brazos y mis pies parecen un molinillo dispuesto a perforar el agua. Por fin, después de tanta penuria, la medalla de oro es mía.

El resto de las pruebas, os las dejo a vosotros para que podáis sentir lo que significa la palabra DIFÍCIL.

[Abajo] España nunca ha triunfado en halterofilia. Atlanta 96 no ha sido la excepción.





[Izquierda] Ni Carl Lewis sería capaz de superar este fantástico salto.

Características técnicas

Memoria: 8Mb

Procesador: 486/33 o superior

Gráficos: SVGA

Sonido: todas las mejores tarjetas de sonido

Controles: teclado y ratón

Puntuación... 8.95...

Después de haber dejado en el más absoluto ridículo al equipo español, voy a por los aspectos técnicos, que seguramente son mucho más mi fuerte. Gráficamente, todo el juego está diseñado en tres dimensiones, con gráficos vectoriales. Éstos resultan muy espectaculares, especialmente en modo SVGA ya que su concepción permite una gran variedad de detalles en la animación de los deportistas, punto clave en este tipo de juego.

Por último, quiero reseñar el hecho de que nuestros colegas yanquies se han acordado de nosotros y han incluido el español entre los idiomas a escoger. La lástima es que, como casi siempre, las voces del comentarista, no están traducidas. ¡Con lo bien que quedaría la familiar voz de Matías Prats en el juego.!



The Gene Machine



Hace mucho tiempo, Duncan MacDonald tenía un trabajo de sábados en una tienda de desaliñados vestidos llamada American Graffiti. Delante de American Graffiti había una farmacia. Antes de que la farmacia fuese instalada, había existido una tienda de tejanos llamada Máquina de Jeans. Eso hizo de Dunc el ideal (etcétera).



[Arriba.] ¿No es esto un barco?

[Abajo.] Algo verdaderamente muy al estilo de Julio Verne.

Desde que puedo recordar, LucasArts ha ido en cabeza en el campo de aventuras apuntar y pulsar. Después de todo, ellos las inventaron. (¿O fue Sierra? ¡Joder! ¡De repente no estoy seguro!) De acuerdo, vamos a tomarlo así: LucasArts inventó la excelente aventura apuntar y hacer clic... y todo el mundo desde ese día, ha estado copiando el formato básico (mientras, al mismo tiempo, intentaba mejorarlo).

En el camino han habido unas pérdidas que dan risa, pero también algunas «casi perdidas». Por ejemplo, durante un tiempo en la época de *Monkey Island 1*, los franceses tenían un buen dominio sobre el tema, pero los galaicos, amablemente acabaron amontonándolo en el limbo de lo sobrenatural. Nosotros (los británicos) nunca llegamos a tener una opinión sobre el tema, y básicamente produjimos *cack*: copias de carbón tan débiles en concepto, ámbito y presentación que repentinamente no quiero hablar más acerca de ellos. (¿Te darás cuenta que no he mencionado nombres? Bien, soy más educado que eso.)

Levántate rápido, petimetre

Perdón por atrasar el comienzo del análisis de esta manera tan retrospectiva, pero hay un propósito en todo esto si aguantas conmigo un momento. Erm... ¿dónde estaba? Oh, sí, acabo de mencionar *Monkey Island 1*. Una clase de acto dramático, en esos tiempos todas las revistas decían: «LucasArts no puede mejorar esto.» Pero lo hizo. El resultado fue fantástico.

(Mientras el otro, único contendiente de software, Sierra, estaba trabajando duro con su propio juego de ¿amor u odio? No sé...) De todas maneras, al final del día (y pienso que debemos estar hablando acerca de unos cinco años atrás) LucasArts descubrió triple oro con *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, un cliquear y puntuar que, para mí –y creedme, no es un fenómeno de nostalgia– no ha sido mejorado actualmente ni por ellos mismos. *Day of the Tentacle* fue, también, un «duro problema»; *Sam and Max* fue sonado, pero falto de coherencia; *Full Throttle* fue demasiado corto. Y más y más. (No he mencionado *The Dig* debido al compromiso de Steven Spielberg; para mí, él debería ser ahorcado desde el pilón eléctrico más cercano por crímenes contra el cine y por su barba.

Pero esto no es un juego de LucasArts...

Sí, *The Gene Machine* no es un juego de LucasArts. Pero, ¿sabes algo? Más que ningún juego de aventura apuntar y pulsar inglés, *The Gene Machine* es el que está más cerca de anular la brillantez ineclipsada del antedicho *Indiana Jones*. (Sin embargo, no estoy diciendo esto como bueno, ¿entiendes?, sólo estoy diciendo que está en buena dirección.)

¿Qué es lo correcto, entonces?. Primero, supongo que tienes que desmontar *Indiana Jones and the Fates of Atlantis*. Entonces tienes que comparar los compo-

nentes con los de *The Gene Machine*, y ver dónde se juntan.

Supongo que el punto de partida ideal es la historia, y con *Indiana Jones*, como sabrás, la materia quintaesenciada fue 1940, *Indy*, un luchador tramposillo, un artefacto perdido, un científico totalmente loco y algunos nazis. Toda la interacción y las piezas del juego estaban correctamente a lo largo del tablero, y las situaciones eran abundantes en extremo.

The Gene Machine, por otro lado, es mucho más insular. Mucho más inglesa. El improbable héroe es un secundario petimetre llamado Piers Featherstonehaugh en el siglo XIX (pronunciado «Fanshaw»), cuyo luchador es Mossop, un inefectivo criado.

En el final del juego ves a Fanshaw y a Mossop que son visitados por un gato hablador –resultado de un gen entrelazado, experimento conducido por (sí) un loco científico–. El loco científico (que vive en una inexplorada isla) se propone crear un ejército de criaturas de genes entrelazados con el fin de conquistar el mundo.

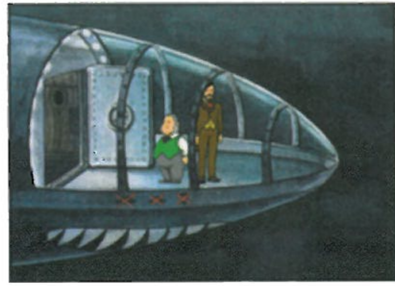
La búsqueda es encontrar la isla. Pero primero, de alguna manera, tienes que apropiarte de un barco (a lo *Monkey Island*). Una cola visita la ambiciosa casa de tu novia, un raído pub de Londres, un museo, el palacio de la reina Victoria y el de Buckingham, a un inventor del estilo H. G. Wells, tu «club de caballeros», y otros sitios, todos situados en los límites de Londres. Aparte, cuando visitas la Luna, eso es... O cuando te encuentras a ti mismo en... pero realmente no quiero decir mucho más.

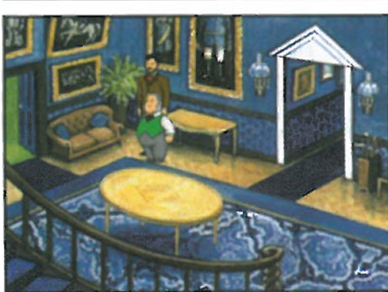
Ahora, para la comparación de historias: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* fue un paseo sin parar por la montaña rusa. *The Gene Machine* es mucho más como una plaza redonda, con el momento singular de la montaña rusa.

Llamar *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* película no sería contar una mentira. Usando escenas de corte para llenar efectos (sin sobreusarlos en ninguna ocasión), y emplazando «posiciones de cámara» en los sitios exactos, se da el perfecto balance entre juego y película.

A *The Gene Machine* no le va tan mal, tampoco. No es tan pulido, admitámoslo (aún siendo cauteloso no es ni un cuarto tan pulido), pero con esos largos, de caracteres claros y preciosamente traducidos «guachey» *backdrops*, el ambiente luce positivamente.

Y *The Gene Machine* es sonoro, también. *Indy* salió antes que el advenimiento del CD-ROM, y fue a base de textos. (Creo que una versión sonora fue finalmente difundida, pero desafortunadamente nunca la vi.) *The Gene Machine*, sin embargo, es un charlatán y tiende a hablar con la voz de John Pertwee la mayor parte del tiempo. Es así porque Fanshaw está interpretado por Sean Pertwee (quien habla exactamente con los mismos tonos que su padre). Es como un magnífico Worzel Gummidge, aproximándose a John Hurt: y su modo de expresarse es estupendo.







[Izquierda.] Todas las situaciones están preciosamente producidas usando una combinación de arte e interpretación.

Como dije, ¡es John Pertwee! *(Excepto que, realmente, es Sean – El Dire.)*

Ah, los puzzles. Significa que hemos llegado a la cuestión más subjetiva del universo. ¿Es un puzzle duro?. Para mí, *The Gene Machine* está en el lado fácil –pero entonces, de nuevo, prefiero que las primeras situaciones se presenten rápidamente debido al hecho que un azada tiende a ser un azada más que una radio. ¿Sabes lo que quiero decir? Es como un rápido crucigrama a diferencia de un crucigrama secreto. Pero todo se transmite a tu preferencia. Para ser honesto contigo, si soy un poco grueso es porque prefiero los juegos de aventura a esos que se deletrean a ellos mismos.







Este es Fanshaw *[arriba]* y Mossop *[abajo]*.

Supongo que si estuviera forzado a hacer una afirmación cubriendo las necesidades de todo el mundo, tendría que ser del tipo de «*The Gene Machine* es bastante fácil». Eso me iría bien si estuviera estresado, pero tal vez no estaré diciéndolo una vez haya terminado. (Tardo ocho sólidas horas en estudiar un juego.) Pero no he mencionado la interface... *Indiana Jones* tuvo una extremadamente visible. La interface de *The Gene Machine*, por otro lado, es en su mayor parte invisible, pero eso hace que tenga un molesto defecto, que avanzaré al final del párrafo.

Pero sólo leo párrafos finales...

Hola, lector de párrafos finales, ¿estabas buscando lo antes anunciado? ¿Preparado? Vamos. *The Gene Machine* tiene un estupendo estilo de historia H. G. Wells/Jules Verne, algunos hermosos gráficos, un humor muy inglés (que te hará sonreír más que reír), y una interface con un problema: tu caja inventario aparece cada vez que tocas la línea inferior de la pantalla con el cursor, significando en la práctica que aparece cada cinco psicosegundos (a menos que seas extremadamente cuidadoso con el ratón).

Sin embargo, no puedo acusar a *The Gene Machine* de no ser divertido. ¿O es la palabra que estoy buscando «absorbente»? Hmm. Un poco de ambos, realmente. (Como he dicho al principio del análisis, es como un juego de LucasArts.)

Características técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/66
Gráficos: SVGA
Sonido: las principales tarjetas de sonido
Controles: teclado y ratón

Puntuación



Una inventiva, atractiva, divertida y atmosférica aventura apuntar y hacer clic, pero fácil para los más curtidos

Precio: 6.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: octubre
Distribuidor: Virgin
Tel: (91) 578 13 67

Virtua Fighter PC

¿Qué es un polígono? Hasta ahora, todo lo que sabía Lluís Llobera sobre el tema es que su profesor de *mates* es un cabezacubo...





Sega ha decidido expandir su dominio en el campo de los videojuegos, y los usuarios de PC seremos los que nos beneficiaremos de tal decisión. Dicha compañía no tenía suficiente con haber logrado un altísimo índice de ventas con su popular erizo azul y sus consolas, ni con haber conseguido que toda sala de máquinas que se precie tenga por lo menos un título de su marca. ¿Por qué conformarse con tan poco, si el mercado potencial es mucho más grande? Así que, hacia marzo de 1996, Sega anunció que convertiría a PC sus mejores títulos. Muchos saltaron de alegría ante la noticia. Algunos nos sumimos en un escéptico silencio hasta que lo viéramos con nuestros propios ojos. Y, efectivamente, lo vimos.

Vimos juegos de arcade que iban a una velocidad espeluznante, de gráficos bastante buenos, altamente fieles a las versiones de consola y muy, muy entretenidos. Pero también vimos que todos estos juegos corrían sólo en un Pentium 75, exclusivamente bajo Windows 95, y que requerían un mínimo de 8 Mb de RAM y unas 60 megas de disco duro. Lo siento para los usuarios de 486, pero así están las cosas. Como dijo algún burócrata, «el dinero es caro, pero la satisfacción de gastarlo no puede comprarse ni con todo el oro del mundo»; al final acabaréis con un Pentium igualmente, ¿no?

Hasta la fecha, son –si las cuentas no me fallan– tres los juegos que la factoría Sega PC ha sacado a la luz: *Ecco the Dolphin*, *Comix Zone* y el juego que nos ocupa ahora, *Virtua Fighter*. Y muchas más novedades en los próximos meses: para finales de verano esperamos *Sonic CD*, *Baku Baku* y *Bug!*, para el otoño, juegos como *Panzer Dragoon*, *Sonic 3 and Knuckles*, *Daytona USA* y *Virtua Cop*, y para Navidades, *Sega Rally*. Es un panorama de lo más alentador.

Luchadores virtuales

En *Virtua Fighter PC* nuestra misión será la de enfrentarnos, uno por uno, a los ocho personajes del juego para derrotar al enemigo final, Dural. No hay ningún argumento establecido que explique bien las motivaciones de cada luchador, pero la idea es que el torneo servirá, simplemente, para determinar quién es el mejor del mundo (¡diez puntos por la originalidad!).

Lo realmente remarcable del juego es que es en tres dimensiones. Cada personaje está formado por varios polígonos, a los que se añaden texturas para crear mejor efecto: todo esto, cómo no, renderizado a tiempo real. Además, Sega ha conseguido –después de, seguro, mucho esfuerzo– que los movimientos de los luchadores sean muy, muy reales. Y cuando digo «reales», quiero decir «en realidad realmente realísticamente reales»: la inclinación del cuerpo al lanzar un puñetazo, la reacción de dolor después de recibir una patada en la espinilla, el ángulo de los brazos cuando se salta hacia adelante, el movimiento del cuerpo debido a la respiración forzada después de un ataque brutal... Todo esto hace que,



Especificaciones técnicas

Memoria: 8 Mb de RAM
Procesador: Pentium 75 (mínimo)
Gráficos: SVGA
Sistema: Windows '95
Controles: teclado, keypad, joystick

visto en acción, el juego sea de lo más bueno que hayamos podido ver en un PC.

Los luchadores son asombrosamente sólidos; es decir, que en cualquier momento del juego podemos «congelar la imagen» y hacer que la cámara se mueva alrededor de los combatientes, y lo que conseguiremos es *verlos desde cualquier ángulo*. Parece lógico que así sea, ¿no? Pues bueno, en realidad es una de las cosas más asombrosas que yo he podido ver, y me hace caer en la cuenta de que la herramienta utilizada por Sega para crear el juego es muy poderosa: si el torneo se disputase en el mundo real, estamos de acuerdo que (aparte del detalle de congelar el tiempo) es así como sin duda podríamos verlo; ¡pero estamos hablando de un programa para PC! La gente de Sega se merece, después de haber visto este juego, todo mi respeto.

Mi respeto: –Nada, ¡pues me voy con la gente de Sega, que me cuidará mejor que tú!

Yo: –¡Quieto ahí! ¿Es que ya no me respetas?

La banda sonora es, posiblemente, lo único que puede despreciarse del juego. Hablamos de una música totalmente «enlatada»; existe una música diferente para cada escenario, pero –en definitiva– parece más música de surfistas que de lucha... Si estuviera un poco más cuidada, otra música sonaría. Y los efectos sonoros tampoco son ningún ejemplo de la perfección: una patada en el estómago, un puñetazo en la cabeza o un salto hacia atrás suenan exactamente igual. De haber corregido este pequeño detalle, el juego podría tener una atmósfera mucho más densa y realista de la que tiene.



[Arriba] No es un espejo ¡dale fuerte!

Para jugar se aconseja el uso de un joystick o un pad; si no disponéis de dichos artilugios tendréis que arreglaros con el teclado. Pero el control de los luchadores con el teclado es sumamente complicado, porque además de los cuatro botones de dirección, el de puñetazo y el de patada, tendréis que definir tres botones suplementarios que cumplan la función de puñetazo y patada combinados con otra dirección. ¿Cogéis la idea, no?

En 3D, como la vida misma

Parece que los juegos en 3D están de moda. En poco menos de un mes, han aparecido para PC dos mitos de recreativa: *Virtua Fighter* y *Battle Arena Toshinden*. Sega y Playmates se han enzarzado en una lucha sin cuartel; ¿cuál de los dos juegos es mejor? ¿Cuál vale la pena comprar, y cuál es desechable? ¿Cuántas patas tiene realmente un cienpiés? Preguntas como éstas fueron formuladas hace poco por millones de almas en todo el planeta. La respuesta buena no la tiene nadie. Sólo existen opiniones. Después de haber jugado a los dos, la mía es que *Battle Arena Toshinden* es mucho más rápido que *Virtua Fighter*, tiene controles más suaves y menos complicados, no necesita de un gran equipo para operar con tranquilidad y sus personajes y decorados son más atractivos que los de su rival. Lo seguro es que los dos superan con creces el fracasado *Fx Fighter*, juego que se presentaba como rompedor de moldes hace aproximadamente medio año y que, en definitiva, sólo sirvió para que la gente se empezara a acostumbrar a ese rollo de las tres dimensiones. Por lo que respeta a las patas de los cienpiés, me reservo el derecho a no opinar.

En catalán existe una expresión que dice «per lluir, s'ha de patir»; lo que viene a significar, más o menos, que si quieres estar bien para que las chicas vayan detrás de ti tienes que hacer muchas flexiones de brazos. Para que *Virtua Fighter* corra bien en un PC se necesita disponer de un equipo muy bueno (hasta en un Pentium 100 con 16 Mb de RAM la cosa se encalla y tiene pequeños desajustes); pero hay una serie de menús que nos permiten desactivar las texturas, bajar la resolución y quitar el sombreado, lo que permite que los que tengamos equipos más modestos podamos disfrutar del juego con relativa comodidad. Aún así, sólo funciona bajo Windows 95; pero, mirado en perspectiva, todo esto es muy bueno: hace apenas unos meses, se decía que para hacer funcionar este juego tendríamos que comprar aceleradoras gráficas como la Diamond Edge 3D, que cuesta –sólo– setenta mil del ala. Lo que Sega ha conseguido es sin duda remarcable, y muchos bolsillos acongojados le darán las gracias.

Mis bolsillos (acongojados): –¡Gracias!

Yo: –¡Callaros de una vez! Os lo tomáis todo demasiado a pecho, ¿no os parece?



[Arriba] Más hostias que en la primera comunión.

[Iquierda] Aunque automática, la cámara que sigue la acción en 3D consigue planos super impactantes

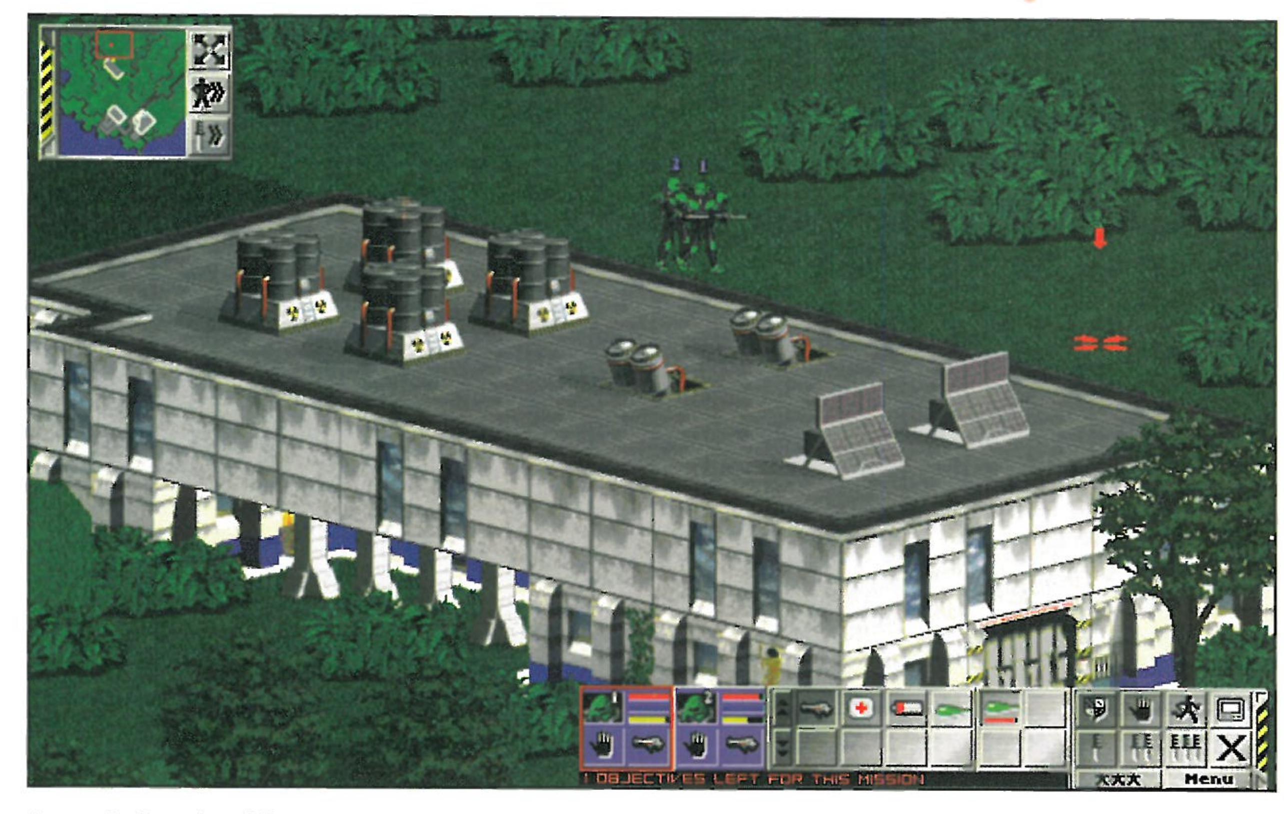
Puntuación



Lucha en tres dimensiones contra polígonos animados

Precio: No disponible
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribución: Sega

Total Mania



[Derecha.] Nada como un rápido paseo con el fresco aire del campo. Con una pistola en la mano.

Pena de inspiración para este preámbulo introductorio: Charlie Brooker golpeó cada letra sobre su teclado con la secuencia... qwertyuiopasdfg hjklzxcvbnm. Y sí, ha cobrado por esto.

Hay ciertas cosas en la vida que garantizan que te tirarás de los pelos a manos llenas y que rezarás a cualquier dios de forma ansiosa, sin reparar en tus aflicciones religiosas. Aquí, sin ningún orden en particular, están las tres cosas más frustrantes de la Tierra.

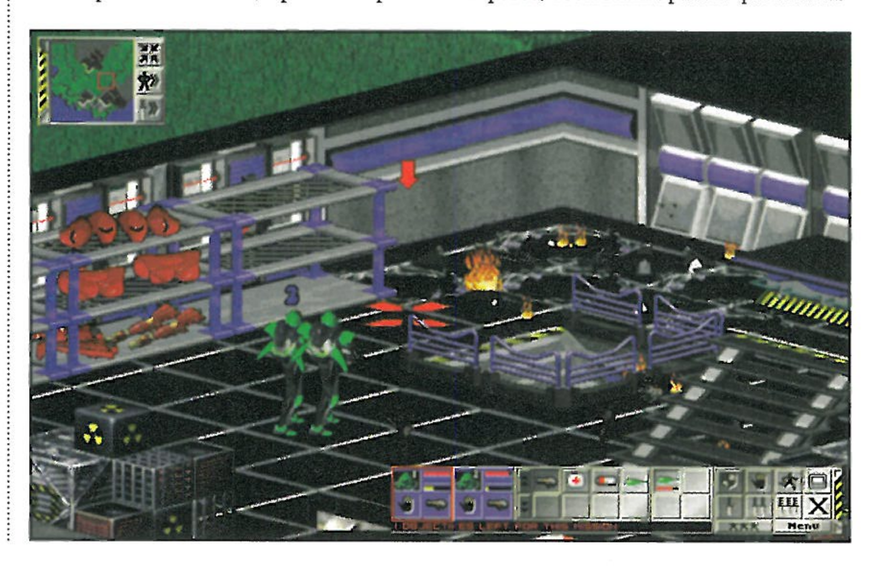
1) Asuntos del corazón
Abarcan cualquier cosa relacionada con el amor: desde el descenso lento y doloroso a la amarga discriminación que marca el final de una larga relación, hasta la consternación generada cuando estás intentando saber si estás desenrrollando el condón debidamente en la oscura habitación.

2) Cálidas tardes de sábado
No hay nada en la *tele*, el sol está brillando y la naturaleza está haciendo todo lo posible para convencerte de salir, pero por alguna inexplicable razón no puedes ser arrastrado a hacer nada, aunque, poco a poco, estás siendo dominado por el aburrimiento.

3) Cosas que no satisfacen tus potenciales
Son cantidad de cosas; desde jugadores de fútbol millonarios que inesperadamente pierden la forma, a películas que son completamente fantásticas pero tienen un final realmente mierdoso. ¿Y adivinas qué? También te diría *Total Mania* , el nuevo juego de combate y estrategia de Domark.

¿Te lo explico?

Como puedes ver desde la escena de los disparos, *Total Mania* parece que va a ser



[Derecha.] La tripulación de *Total Manía* queda encerrada hasta que haya terminado de ordenar su habitación.





Rojo peligroso

Total Mania tiene mucho más que una cosa en común con *Crusader* de Origin. Para empezar, los dos son juegos de combate en tiempo real con perspectiva isométrica. Los dos se aseguran las armaduras pesadas de guerreros con armas futuristas. Y en los dos juegos los principales protagonistas están vestidos desde la cabeza a los pies con ropas rojas y brillantes.

Aunque, si me lo preguntas, te diré que este «rojo» negocio es bastante desconcertante. Una armadura brillante roja no es el tipo de cosa que quieres encontrarte llevando en una misión de sabotaje clandestino.

Todo el mundo puede verte venir desde millas. Así, ¿por qué llevarla?

La única explicación que puedo pensar es que los programadores piensen que parece más frío. En este caso, ¿por qué acabar ahí? Si el uso de armaduras rojas ya arriesga la seguridad del equipo de combate, tú también probablemente pondrás toda la carne en el asador. Llevando gafas de sol tal vez, unas realmente oscuras que no dejen apenas ver nada. O, ¿por qué no hacerles llevar hojas afiladas, para que pueden «patinar en línea» en dirección a los problemas? Mejor, darle a uno de ellos un gran y pesado tambor para que toque una selección de clásicos punk.

Bien, bien; así que si el enemigo te puede oír y ver desde diez millas a lo lejos, y tú no puedes ver correctamente y te mantienes con dificultad, por lo menos parecerás frío. Y, después de todo, es lo que realmente cuenta.

bastante divertido, es como una clase de cruces entre la serie *X-COM* (que merece un sitio en cualquier colección de juegos que se respete) y *Crusader* de Origin, con tiempo real isométrico muerto. Tiene elegantes *cyborgs*, cargas de diferentes armas para elegir y gigantescas explosiones que hacen agujeros en las paredes. Nada equivocado hasta aquí.

Los gráficos también son bastante buenos, llenos de vigorosa acción SVGA, y una impresionante función «zoom» que te deja obtener una mejor vista de los errores en la pantalla. Cada carácter está representado por un modelo detallado, y hay una suave animación para acompañar a cada movimiento que haces. Nada mal aquí tampoco.



[Izquierda.] Como puedes ver, está lleno de detalles visuales.

[Arriba.] «¿Tú sobre el puente? ¿Quieres algo?»

Así, *Total Mania* tendría que ser un ganador, sólo de alguna manera no lo es. ¿Y los culpables? Bien, la IA deja mucho por desear; tu equipo de *cyborgs* tiende a exhibir la ruta con la capacidad de un pequeño accidentalmente separado de sus padres en un enorme supermercado, probando aventureramente un camino antes de encaminarse en la dirección correcta.

Peor es su acción, cuando la hay; es por eso por lo que tienes que usar el ratón para controlar tus movimientos, con el resultado de que todo degenera en un sesión de disparos sin propósito. Y finalmente hay un nivel designado, que cae en una trampa demasiado pesada y estratégica.

Características técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/66
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las principales tarjetas de sonido
Controles: teclado, ratón, joystick

Es una gran pena, porque parece obvio que *Total Mania* podría haber sido algo fantástico. Mejorando el sistema de control, añadiendo más opciones de movimiento al jugador e introduciendo mucha más estrategia, éste podría ser un clásico sólido. Tal como está, es sólo un paseo.

Puntuación



Podría ser un contendiente

Precio: No disponible
Fecha de lanzamiento: septiembre
Distribuidor: Proein
Tel: (91) 576 22 08



PC ZONE Y NEW SOFTWARE CENTER TE PROPONEN UN PEQUEÑO JUEGO.



DEL SIGUIENTE LISTADO, SELECCIONA EL NOMBRE DE 3 EMPRESAS CONSTRUCTORAS:

- CAMPOFRÍO
- FCC
- HENER
- CUBIERTAS y MZOV
- EL CORTE INGLÉS
- OCISA
- AVIACO

Ahora, anota los tres nombres seleccionados en el cupón de esta página, complétalo con tus datos personales, y envíalo a:

PC ZONE -Concurso DEADLOCK- c/ Conde Borrell, 208, 2º4ª, 08029 Barcelona

Se admitirán todas las tarjetas que lleguen a nuestra redacción antes del 25 de octubre de 1996.

ASÍ PODRÁS ENTRAR EN EL SORTEO DE 15 DEADLOCK, EL ÚLTIMO GRITO EN ESTRATEGIA ESPACIAL, CON EL QUE PODRÁS JUGAR A SER DIOS.

DEADLOCK COMBINA ELEMENTOS DE ESTRATEGIA MILITAR, DE DIPLOMACIA Y DE PURA CONSTRUCCIÓN. ¡ANÍMATE CURRILLO!

PCZ 10

Concurso DEADLOCK

Nombre:...

Apellidos: ....

Edad: ....

Dirección: ....

....

Población: ....

Cod. Postal: ....

Teléfono: ....

Respuesta:..

....

Bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, o familiar directo o indirecto de los mismos.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las repuestas deben recibirse en la redacción antes de la fecha indicada. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas en Correos o deterioro de las cartas.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximas ediciones de la revista. La entrega de premios se efectuará por correo.
5. Cada participante sólo puede mandar una respuesta.
6. La participación en el concurso implica la aceptación de las normas anteriores. La decisión de los jueces es inapelable.

Pray for Death

Uno, dos, Lluís Llobera viene a por ti. Tres, cuatro, cierra la puerta. Cinco, seis, coge un crucifijo. Siete, ocho, no duermas. Nueve, diez...

SIR MAELSTROM – Caballero Vivió entre el año 1200 y 1400 DC en Walachia. Renegó de la Cristiandad y convirtió el culto del Necronomicon.

[Izquierda] ¿De lucha y con argumento? No me lo puedo creer.

[Arriba] Aunque no es *Mortal Combat* la sangre aflora en cada una de las pantallas.

Los juegos de lucha están viviendo una época oscura: cualquiera con unas pocas nociones de programación y algo de dinero es capaz de crear un mito en este campo. Y es que, después del gran éxito de la saga del *Mortal Kombat* –uno de los juegos más alucinantes que haya estado nunca en un disco duro–, muchas compañías, creyendo conocer el secreto de Midway, empezaron a trabajar en nuevos productos que fueran muy violentos, con dosis altas de sangre y movimientos especiales que permitieran destrozar el oponente después de vencerle.

Pero ninguno de estos juegos pasó nunca de ser una imitación barata. Ninguno aportó novedades ni ideas originales. Todos quedaron rápidamente obsoletos y, con el tiempo, fueron olvidados. Tal fue su justo destino.

¿Otro del montón?

En esencia, *Pray for Death* no es más que un juego de lucha en dos dimensiones, donde los *sprites* de los luchadores son *renders* de modelos en tres dimensiones (sí, como en tantos otros juegos; y, como en tantos otros juegos, el resultado deja mucho que desear). La sangre está presente durante todo el juego, aunque de un color diferente según quien sea su propietario, y, después de dos *rounds*, puedes hacer el movimiento de terminación de rigor si sales vencedor.

Pero, como gratamente descubrí, en *Pray for Death* hay algo más que esto. La imaginación y creatividad de los programadores del juego lo salvó de caer eternamente por el pozo sin fondo que hay debajo de mi cama. ¿Qué tendrá que lo haya salvado de tan triste suerte?, os preguntaréis. Esto es precisamente lo que voy a tratar de explicaros...

Un punto por las ideas

El argumento está muy trabajado, y además viene presentado por una introducción muy larga y bien hecha, cosa que nunca había visto hasta la fecha en este tipo de programas. La trama nos sitúa en un torneo cuyo vencedor tendrá la posibilidad de derrotar a la propia Muerte (sí, el esqueleto encapuchado y con la guadaña) y lograr la inmortalidad; aunque llegar a tanto será difícil, teniendo en cuenta que cada personaje tendrá en algún momento que enfrentarse con su peor enemigo: el ángel Uriel se las verá con el demonio Murgan, el robot Painbringer con el primitivo vikingo Wolfrich... Por lo menos es interesante y diferente, ¿no?

Hay varios modos de juego: los típicos de mátalos-uno-por-uno-hasta-que-llegues-al-final y el «vs mode»; pero además puedes organizar peleas al más puro estilo del Torneo de las Artes Marciales de *Dragon Ball* contra la máquina o contra unos cuantos amigotes que encuentres por casa (si no tienes, ¡te dejo los míos a buen precio!), y hasta jugar escogiendo un equipo de luchadores para realizar combates multitudinarios.

Los decorados, que están también hechos con un programa en 3D, son bastante guapos. Además, tienen detalles que me sorprendieron: por ejemplo, el de Painbringer tiene una zona iluminada que hace que los luchadores, al acercarse, se vuelvan más amarillos.El agua del estanque de Chtulhu refleja a los luchadores a la perfección. Y las sombras de los personajes se perfilan nítidamente en el suelo. ¿Qué más puede pedirse?

Por lo menos es original...

Sin embargo, el juego no deja de ser algo «cutre». El control de los personajes es tosco y un poco lento, y requiere mucha precisión, la dificultad es demasiado elevada hasta en niveles bajos, el *zoom*, que puede desactivarse, es de lo más desconcertante (pixelación a manta), y el manual no detalla los movimientos de cada personaje, que tendremos que ir descubriendo nosotros mismos.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8 Mb de RAM
Procesador: 486 DX2-66 mínimo
Gráficos: SVGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles
Controles: teclado, joypad de cuatro botones

Puntuación

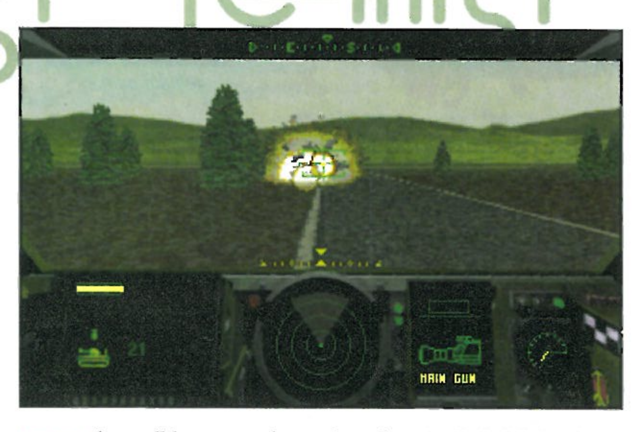
72

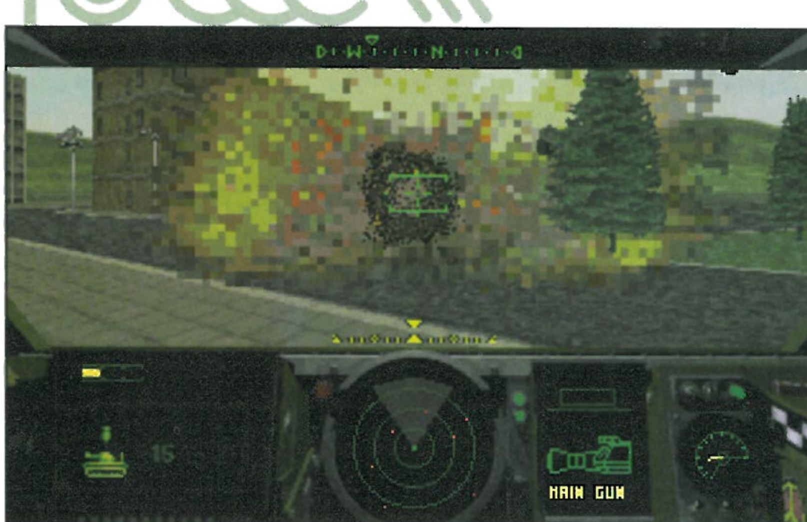
Un juego de lucha que es –¡POR FIN!– original.

Precio: 3.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribución: Virgin
Tel: (91) 578 13 67

Patrick McCarthy, una vez, vino a casa para encontrar que toda familia llevaba una coraza. El trauma psicológico que le provocó le ha supuesto gastar una fortuna en psicoterapias. Aparentemente hay un reconocido termino médico para esta condición.

Shellshock





Es imposible para un juego de ordenador ser deliberadamente moderno y estar a la moda. Un juego que intenta ser moderno y estar a la moda siempre acaba consiguiendo burlas, mientras un juego que se pone de moda lo hará por accidente más que por diseño. *Shellshock* intenta duramente estar a la moda. Y todos los que pasan delante de la máquina cuando estás jugando se burlan de él, y por asociación, también de ti. Ser objeto de risas es algo que la gente intenta evitar, aparte de esos tan desesperados por crear atención de cualquier clase que hacen lo que sea para conseguirla: políticos y personajillos de la TV.

Jugar al *Shellshock* no es muy divertido. Tienes que estar diciendo cosas como: «Cállate. Sé que es un diálogo basura. Yo no escribí las malditas palabras.» Y todo el mundo se ríe de nuevo. (Por otro lado, *The Muppets* no intentan hacer realmente nada, pero son extremadamente modernos y tendenciosos. Nadie se ríe de ti cuando juegas. Y es divertido. ¿Puedes adivinar qué juego está jugando más gente en el edificio en ese momento?)

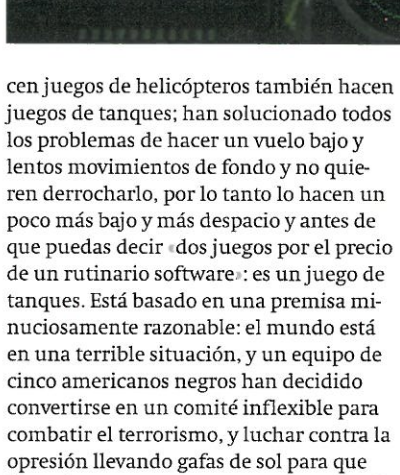
Todo el mundo está haciéndolo

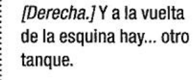
Shellshock es de la gente que hizo *Firestorm: Thunderhawk 2*. Todos los que hacen juegos de helicópteros también hacen juegos de tanques; han solucionado todos los problemas de hacer un vuelo bajo y lentos movimientos de fondo y no quieren derrocharlo, por lo tanto lo hacen un poco más bajo y más despacio y antes de que puedas decir «dos juegos por el precio de un rutinario software»: es un juego de tanques. Está basado en una premisa minuciosamente razonable: el mundo está en una terrible situación, y un equipo de cinco americanos negros han decidido convertirse en un comité inflexible para combatir el terrorismo, y luchar contra la opresión llevando gafas de sol para que los artistas no tengan que preocuparse dibujando ojos. Ellos obviamente se han dado cuenta de lo que todos los americanos blancos ya saben, que los americanos son los policías del mundo, o los vengadores enmascarados, o lo que sea.

Se llaman Da Wardenz (¡hey!), y están persiguiendo a un vejestorio llamado The Man, que tiene su voz electrónicamente ralentizada para que suene como la de James Earl Jones. Son muy fríos, y para demostrarlo utilizan divertidas palabras para hablar. Todos son «caracteres»; por ejemplo, el que está en el almacén de la tienda se supone que va a ser asustado, y el del pañuelo en la cabeza suena como Huggy Bear después de dos cilindros de nitrógeno. Como parte de tu rol como cuidador del mundo, viajarás en tu tanque para enfrentarte con situaciones difíciles que irás solventando a medida que dispares a cualquier cosa que se mueva. Entre las ciudades que vi-

[Arriba.] Ah, Bosnia. Las ondulantes colinas, los barbullantes arroyos, el castañear de las pequeñas armas de fuego...

[Derecha.] ¿Es ésto: (a) un gran arbusto; (b) un gran píxel desordenado; o (c) un explosivo tanque?







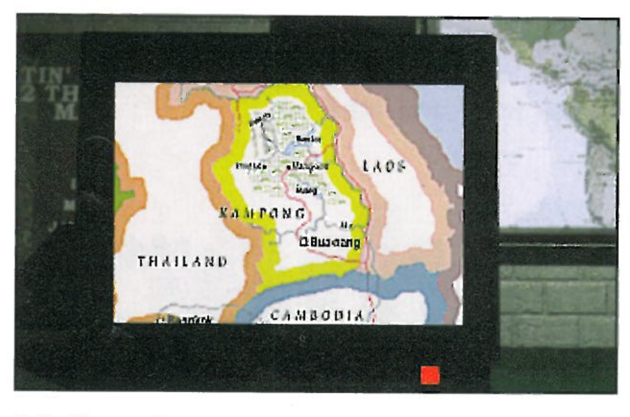
[Derecha.] Y a la vuelta de la esquina hay... otro tanque.



[Izquierda.] Algunos agradables Jus'hangin' (aparentemente).







[Arriba.] Kampong. Ese joven pueblo

[Izquierda.] ¡Un ruidoso tanque! ¿Puedo tener uno?

sitarás están Rwada como «Muwanda» y Bosnia-ish, presumiblemente porque los desarrolladores no pudieron obtener las licencias oficiales.

Ronca Doggy Dogg

El medio ambiente del juego es uno de esos asuntos pseudotridimensional, donde sólo cliqueando en una opción visitas diferentes habitaciones para hacer distintas cosas. A los controles del juego se accede escalando en tu tanque, los juegos seguros están en casilleros en la antesala para el área de información, las armas extras y demás cosas están en el área del taller, etcétera. Desafortunadamente, cada una de estas áreas está también habitada por miembros de tu equipo que tienen muchas ganas de hablar contigo y tal vez, en ocasiones incluso... de discutir, pero no hasta que te hayan aburrido a ti primero. Esta gente está entre los más aburridos de la Tierra. Parecen los presentadores de los informativos de la TV, taladradoras hablantes.

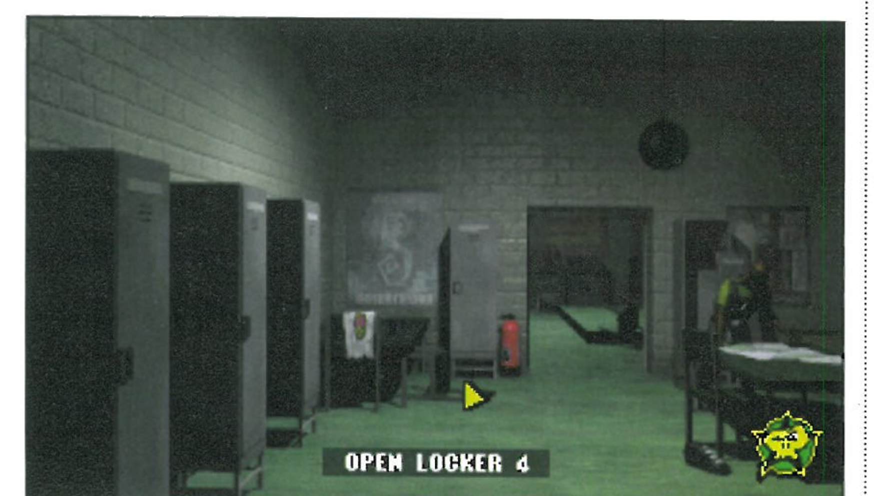
Típico

Una misión típica es algo así:

1) Evitar hablar con un hombre que tenga un nombre tonto que esté cerca de tu tanque y que quiere satirizar tu colección de grabaciones.
2) Ir a las partes sobrantes de la habitación.
3) Comprar cosas para los tanques (más armadura, mapas de carreteras de Vietnam, dulces para la guantera).
4) No prestar atención a los aburridos charlatanes con nombre tonto que quieran ponerte la capucha de tu parka de detrás hacia delante.
5) Evitar hablar con hombres con nombres tontos en pista de baloncesto, que quieran hablar acerca de un culo que miras desde tu nuevo nivel.
6) Ir a la *Briefing Room.*
7) Escuchar a dos de tus «agradables» hablando acerca de algo que ilustra completamente acerca de sus personalidades.
8) Despertar.
9) Ir a la inapropiadamente conocida como la *Briefing Room.*
10) Escuchar cualquier discurso, aunque sea breve, de la historia del país que estás pensando en devastar.
11) Escuchar incluso a un tonto más largo y de ojos llorosos hablando desde The Man, que sirve para combinar suaves lugares con pesados discursos pseudomilitares.
12) Perder el conocimiento y caer de cara sobre el teclado.
13) Despertar en tu tanque en Muwanda con RTYUIFGHCVBNM retrocediendo en tu cara.
14) Ver algo en la distancia.
15) Dispararle.
16) Disparar a todas las cosas hasta que la «misión» termine o tú desaparezcas.
17) Ir al nivel uno.

No importa en qué situación o país se supone que estás, la misión es un largo ataque aéreo a un cargamento con tu poder limitado (excepto cuando ocasionalmente te llamarán para recoger rehenes o entregar alguna pizza o algo). Como en *Core*, el juego del helicóptero, algún objeto pequeño y trivial como un barco o un tanque de batalla tiene la tendencia de aparecer, de repente, enfrente de ti como si saliera por sorpresa en un pastel, y desaparece si das marcha atrás una pulgada o dos.

Sé que es sólo una suposición tener un poco de alivio, y no el principal tanque de simulación, pero incluso como arcade destructor es aburrido. Acabas marchándote, disparando a cosas tan pronto como se te ponen a la vista, recogiendo poder (que tienes que pagar en los almacenes de las tiendas cuando los encuentres) y mirando al escenario que, no importa dónde estés, aparece remarcadamente pixelado. Hay una web de opinión pero, francamente, ¿a quién le importa?



[Izquierda.] Briefing Room, escenario de algunas de las más aburridas conversaciones de la historia de la humanidad.

Características técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/66
Gráficos: VGA
Sonido: todas las principales tarjetas
Controles: tablero, joystick

Puntuación



Tormenta de fuego a nivel de suelo

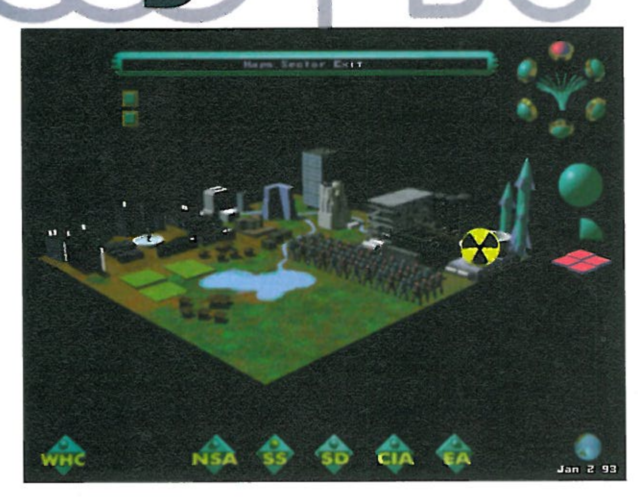
Precio: 7.595 Ptas.
Fecha de lanzamiento: abril
Distribuidor: Proein
Tel: (91) 576 22 08

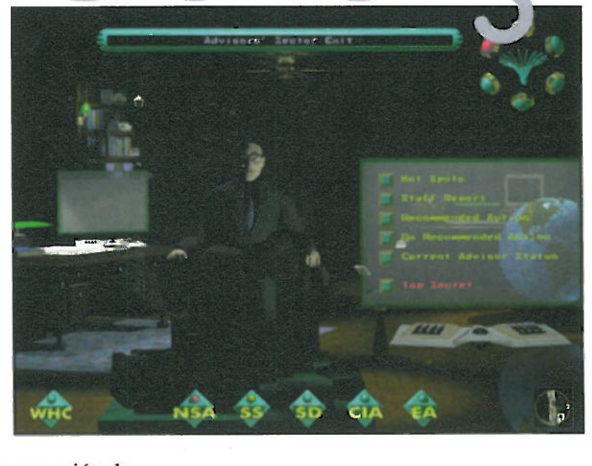
No hay nada que Paul Presley ame más que una buena conspiración. Bien, tal vez un gran plato de caviar, pero nada más.

AMIGO DEL 486



CyberJudas





[Arriba.] Vistas de aproximación sobre las naciones del mundo son usadas para valorar el impacto de tus políticas, tus decisiones y tus misiles.

[Derecha.] El poder de Cyberseat. De alguna manera no me puedo imaginar a Reagan usando uno. ¿Puedes tú?

[Abajo.] Una vez *Cyberjudas* ha hecho su movimiento tienes que empezar a buscar pistas para su identidad. Tú lo haces fisgoneando alrededor de tus oficinas consejeras, entrometiéndote en sus secretos y leyendo sus diarios.

Había una compañía llamada Impressions que me introdujo en la idea. Fue un juego llamado *Breach 2* el que primero hizo el concepto realidad. Fue un sistema llamado IGS el que me mostró el potencial escondido que yacía en diferentes juegos de computadora. The Inter Looking Games System fue una idea que permitió que dos juegos de computadora diferentes (más llegarían a estar disponibles) pudieran trabajar juntos, haciendo un conjunto. *Rules of Engagement 2* fue un juego de estrategias de barcos que llamó al combate de campo al juego *Breach 2* cada vez que la situación apropiada se alzaba dentro de una misión. Y naturalmente, ambos juegos podrían trabajar independientemente el uno del otro.

El concepto estaba tambaleándose pero desafortunadamente hubo evidencias que se pasaron por alto en los dos juegos. Yo entendería que Maxi estaba experimentando con algo similar para su próxima generación de títulos de sims, pero, por ahora, el IGS es el único concepto que ha salido a la luz del día.

¿Por qué te estoy contando esto? ¿Ha reinventado *Cyberjudas* el concepto? ¿Está Empire a punto de desatar un torrente de juegos entrelazados para un expectante público? No, pero yo no podría ayudar pensado que *Cyberjudas* haría un excelente «eje central» para que un gran conjunto de otros juegos trabajase. Antes de describirte *Cyberjudas,* debería explicármelo a mí mismo, si no, no tendrías ni idea de lo que estoy hablando *(¿Es nuevo? – El Dire.)*

Vigilando el mundo

Hace unos seis o siete años, el Commodore Amiga y el Atari ST fueron bendecidos por un extraño y pequeño juego, *The Armageddon Man*. Uno de los únicos aspectos del juego fue que vino con una pared gráfica magnética representando un mapa del mundo y un largo saco de etiquetas magnéticas para permitirte trazar el progreso de su problemática situación. Tu trabajo fue asegurar que el mundo continuara creciendo y prosperando y que los diferentes gobiernos de nuestro planeta quedaran al margen. Todo muy estratégico, todo muy complejo y todo muy similar a lo que tenemos aquí.

Tú estás encargado del mundo. Eso quiere decir que eres el presidente de los Estados Unidos. Sentado en un extraño asiento de control Cybery, tú estás aparentemente enganchado a algo llamado







[Izquierda.] The Event Vortex es otra curiosidad. Tú puedes usarlo para saltar hacia atrás y examinar las diversas acciones que los diferentes países toman el uno contra el otro. Si tienes el poder adecuado puedes incluso hasta influenciarles.

Shadow Network, un interface que te permite acceder a cualquier país del mundo y pactar con ellos en cualquier nivel desde social a económico, de espionaje o militar. La forma de contratar el comercio, incrementar la tensión diplomática, negociar los convenios de paz, lanzar unas pocas bombas atómicas... Toda la diversión del mundo político real, en el confort de tu propia casa. Es todo espantosamente realista. Si puede ocurrir en *Newsnight*, oportunidades de que pase aquí las hay también. Esto es sólo una parte del juego.

Puedes jugar como un simulador político o puedes tener la tensión/diversión añadida de tener que desarraigar a un traidor en tu centro. Uno de tus seis consejeros presidenciales (¿cuál de ellos está enchaquetado en la matriz de Shadow?) está fuera para derrocar tu autoridad. Él te quiere fuera, muerto o fuera. Y para este chico, las naciones del mundo son sólo un juguete. En verdad, su juego de ajedrez de la política son meras herramientas para ser usadas en sus intrigas.

[Centro.] Los consejeros están a tu lado para alertarte de la problemática situación potencial y señalarte la dirección correcta. El único problema es que ellos están fuera de sí y tú no puedes demostrar favoritismos. Si uno obtiene algún favor, puedes asesinarlo fríamente.

[Abajo, izquierda.] Ésta es la pantalla donde la mayoría de la acción tiene lugar. Desde aquí tú puedes controlar el gasto militar de un país, examinar sus alianzas políticas y lanzar una bomba atómica al equipo que te gana en las Olimpiadas.

Esto es el alimento perfecto para mí. Amo las conspiraciones. Soy un conspirador nato. Soy una semilla de sospecha en un caparazón de dudas. He visto JFK dos veces, ¡y casi la entendí! *Cyberjudas* es perfecto en castigo a todos los –¿los qué?– botones que llenan mi cerebro. No hay mucho que le haga sombra para ser honesto, por lo que yo empecé ponderando todos lo potenciales para que los caminos del juego pudieran ser mayores. Por ejemplo, cuando cometas espionaje en un país, podrías cargar *Spycraft* y hacerlo verdaderamente (bien, ya sabes lo que quiero decir). O si decides invadir Mozambique podrás cargar *Command & Conquer* y jugar la batalla. En esa clase de cosas, es donde *Cyberjudas* prácticamente te hace chillar: «¡Para mí!». Es esa clase de juego. O tal vez podría serlo, pero debido a la incapacidad de las productoras de software del mundo de ver más allá de sus propias narices, eso nunca acontecerá.

Pero esto es un mal periodismo

No deberías criticar *Cyberjudas* por lo que es. Lo que es, es un símil político muy jugable. No es perfecto. El ritmo del juego salta entre ser lento y completamente pantanoso con tu información. No es para todo el mundo. Esto me trae a la mente un viejo clásico de Chris Crawford llamado *Balance of Power*. La estrategia global se asienta en el mundo real.

Características técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX2/66
Gráficos: SVGA
Sonido: todas las principales tarjetas de sonido
Controles: ratón

Si la palabra «política» te envía a ti al coma, entonces olvídala. Ve y juega al *Duke Nukem* o a algo así.

Aquellos de vosotros que tengáis un interés general en el mundo, tal le vez encontréis algo de interés.

Puntuación



Bueno pero no para todo el mundo

Precio: 7.998 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuidor: Empire
Tel: 07 44 181 343 7337

LOS TOP 10 DE PC ZONE

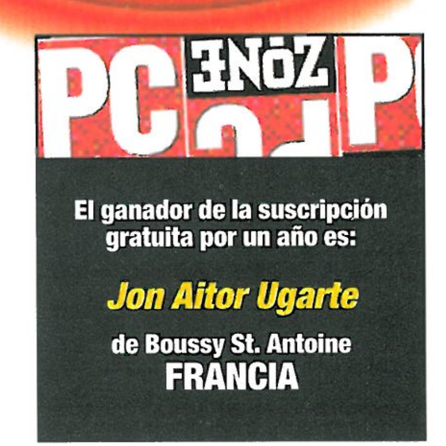
VOTA A TU JUEGO PREFERIDO Y PODRÁS CONSEGUIR UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA A PC ZONE.

Envíanos tu voto por correo, en una tarjeta postal, a:
Ediciones Zinco Multimedia
Revista PC ZONE C/. Conde Borrell, 208, segunda planta 08029 Barcelona.
Recuerda que tan sólo debes votar a un juego, tu preferido.

Cada mes sortearemos una suscripción gratuita por un año a nuestra fantástica revista. O lo que es lo mismo, la posibilidad de obtener, gratuitamente, el mejor muestrario y los mejores análisis de todos los juegos en el mercado, y de todos los que aún están por venir. ¡Estamos seguros de que tentarás a la suerte!

Normas del concurso:

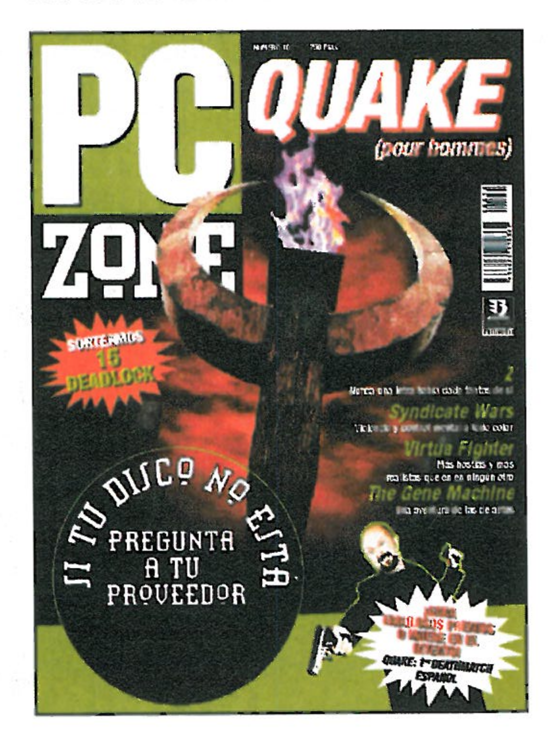
Se aceptarán entradas de votos hasta el 15 de octubre. En el concurso puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, o familiar directo o indirecto de los mismos. No existen premios alternativos. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos o deterioro de las cartas. El nombre del ganador se publicará en la revista dos números después al correspondiente al sorteo. El ganador del premio recibirá su suscripción por correo. Cada participante sólo puede enviar una respuesta al concurso. La participación en el sorteo implica la aceptación de todas las normas anteriores.



El ganador de la suscripción gratuita por un año es:

Jon Aitor Ugarte

de Boussy St. Antoine
FRANCIA



LOS MEJORES CD'S

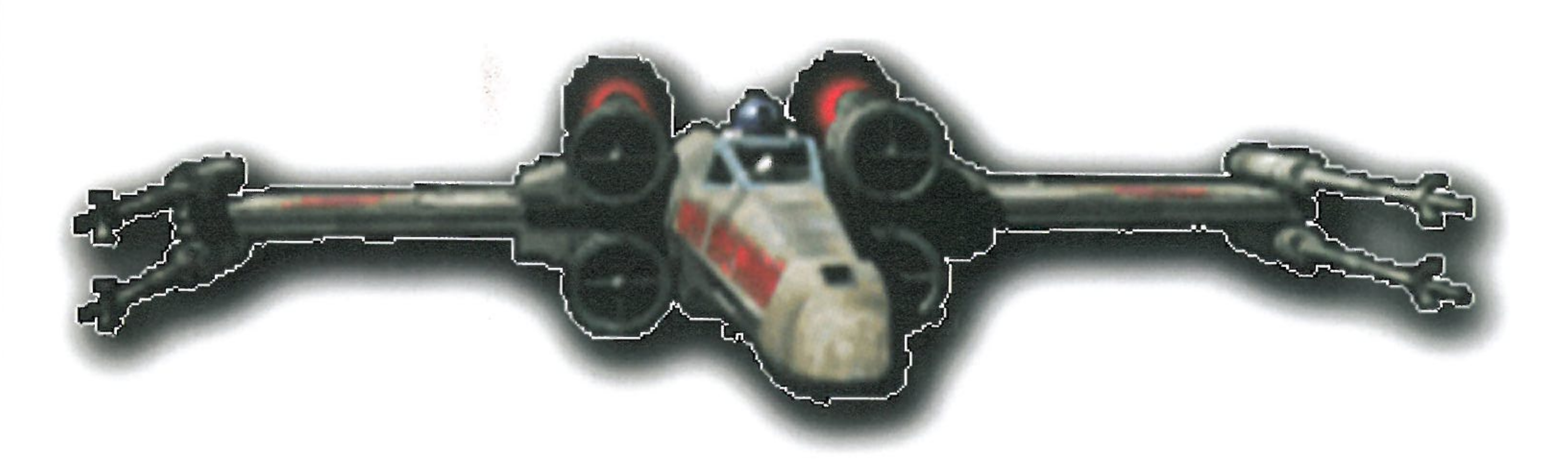
LA PARRILLA DE PC ZONE
OCTUBRE 1996

1	F1GP2
2	Quake (shareware)
3	Virtua Fighter FX
4	Warcraft II
5	Euro '96
6	Settlers 2
7	Apache Longbow
8	Terra Nova
9	Normality
10	Descent 2



¡APROVECHA LA OPORTUNIDAD!

PC ZONE te ofrece la maravillosa oportunidad de conseguir REBEL ASSAULT, uno de los grandes juegos de Lucas Arts, bien conocido por todos los seguidores de Star Wars. ¿A cambio de qué? A cambio de nada. Es un obsequio que la revista y ERBE ofrecen a todas aquellos que se suscriban a PC ZONE a partir de este mes.



SUSCRÍBETE

Consigue 12 números de la mejor revista sobre juegos y, naturalmente, el disco de cubierta con 600 Mb mensuales de programas directamente en tu hogar, enviando el cupón adjunto de suscripción.

"Sí, por favor, suscríbame a PC ZONE, a partir del número________ al precio de":

España - 9.000 Ptas.
Europa - 10.800 Ptas.
Resto Mundo - 13.800 Ptas.
(o su contravalor en dólares)
* En el precio está incluido el IVA y los gastos de envío.

Cheque a nombre de **EDICIONES ZINCO S.A.**

Giro postal número........................ de fecha.........................

Tarjeta de crédito:

VISA ❑ MASTERCARD / ACCES ❑ EUROCARD ❑ AMEX ❑

N° ....

Nombre del titular: ....

Fecha de caducidad ....

Firma

D ....
....
....

Domicilio ....
....

Población ....
....
....

Código Postal ....
Provincia ....
País ....
....
Telefono ....

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a:
Ediciones Zinco S.A.
PC ZONE
Avda. de Roma, 157 9°
08011 Barcelona, España.

Aztech Waverider Pro Typhoon AW32 PnP

[Derecha.] ¿Probar dos tarjetas nuevas? Cualquier excusa es buena para una sesión de *Duke Nukem 3D*.

Esenciales para obtener el máximo de los juegos, los efectos de sonido atmosféricos y la música atronadora. Dave Mathlesson analiza dos tarjetas económicas por tabla de ondas que prometen liberar el juego de blips ridículos.

No es exagerado decir que la invención de la SoundBlaster (y en menor grado la AdLib) fue responsable de que el PC se transformara de una máquina de oficina aburrida querida sólo por tipos con traje a la fabulosa plataforma actual de juegos multimedia parlanchines y muy buenos que todos conocemos y adoramos.

Al principio...

Aunque la llegada de la SoundBlaster original representara un gran salto hacia adelante en la tecnología del sonido, sus efectos de sonido de 8 bits y su chip musical básico no llegaban a ofrecer sonido «de cine». Desde entonces, las tarjetas de sonido han andado un gran trecho: los productos actuales lucen audio digital de 16 bits, mientras que en la vertiente musical las cosas se convierten rápidamente a tabla de ondas.

Los chips por tabla de ondas generan música en los juegos mediante sonidos basados en muestras de instrumentos reales, con el resultado evidente de que suenan mucho mejor que sus predecesores, los chips FM. Hasta hace poco, las tarjetas por tabla de ondas se habían considerado un poco elitistas (léase caras), y para poder apreciar sus virtudes era necesario una tarjeta de gama alta, como la AWE32 o la Gravis UltraSound. Además, se habían diseñado teniendo en cuenta los músicos, lo que provocaba que el que quisiera usarla sólo para los juegos, se encontraba pagando por funciones que nunca utilizaría.

Pero parece que los fabricantes de tarjetas de sonido quieren atajar esto, y empiezan a lanzar modelos más básicos que, equipados con chips por tabla de ondas, vienen sin extras como la RAM de muestras en placa. Tanto Creative Labs como Gravis tienen versiones reducidas de sus tarjetas, y otros fabricantes les siguen de cerca.

El precio es correcto

Con un precio inferior a las 20.000 pesetas, las dos tarjetas que probamos aquí se dirigen, evidentemente, a los usuarios de juegos, aunque también cuentan con procesadores de efectos surround 3D para redondear las cosas.

La Aztech Waverider Pro 32 3D tiene todos los elementos habituales que se pueden esperar de una tarjeta: compatibilidad SoundBlaster, interface IDE CD-ROM y sonidos General MIDI. No es del todo Plug & Play, en el sentido de que no conversa con la BIOS y apaña las IRQs, pero la instalación es sencilla y las IRQs, direcciones y DMAs se pueden cambiar por software, sin toda aquella pesadilla de los puentes.

[Abajo.] La Aztech: bien vale la pena mirársela.

PC ZONE RECOMENDADO



32 3D

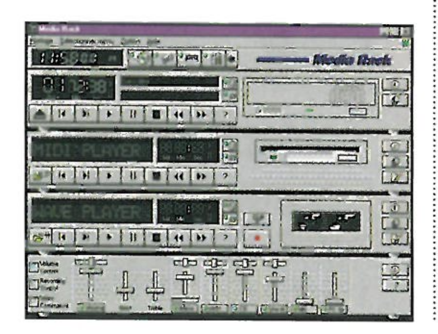
PC ZONE RECOMENDADO

La Aztech se comportó muy bien; su chip por tabla de ondas realzó notablemente la banda sonora de *Duke Nukem*. La tarjeta incluye una utilidad adicional para poner en juego los efectos surround 3D incorporados; mis oídos apenas notaron cambios «3D», pero sí añadieron claridad (y supongo que esto es mejorar el efecto 3D).

La Aztech tiene poco que ofrecer a los músicos. Los sonidos son General MIDI estándares, pero les corta las alas al no incorporar conector WaveBlaster ni ranuras RAM para sus propias muestras. No obstante, sí viene con drivers full dúplex para el audio digital, que ofrecen la posibilidad de reproducir y grabar al mismo tiempo.

La Typhoon AW32 PnP (me pregunto de dónde han sacado ese nombre) cuesta lo mismo que la Aztech, pero difiere sobre todo en que cumple Plug & Play. Puede ser una pesadilla si el sistema tiene dispositivos que no son PnP (llamados «dispositivos heredados» entre los enterados), pero este problema se soluciona cambiando los valores por software. La calidad del sonido por tabla de ondas de la Typhoon está a la par de la Aztech, y no es más que una cuestión de gusto decantarse por una o la otra. No obstante, la Typhoon proporciona una calidad de sonido digital algo mejor en Windows que la Aztech, e *incluye* un conector WaveBlaster. Los músicos encontrarán más atractiva la Typhoon, aunque considerando sólo este aspecto, lo más lógico es que opten por un modelo más caro.

Resumiendo, es muy difícil escoger entre la Aztech o la Typhoon. Ambas ofrecen una buena relación calidad/precio y una buena calidad de sonido que se hará notar en todo juego decente. Si ya estás harto de tener un sonido miserable, o ningún sonido, ¿por qué no darte este capricho? Después de todo, no se puede decir que el precio sea caro.



[Arriba y abajo izquierda.] Si eres tan músico como jugador, mira lo que la Typhoon puede hacer por ti.

Puntuación

85

Una buena tarjeta de sonido a un gran precio

Aztech Waverider Pro 32 3D
Precio: 16.790 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Fabricante: Aztech UK
Tel: 07 44 1734 814121

Puntuación

89

Una tarjeta de sonido mejor a un gran precio

Typhoon AW32 PnP
Precio: 16.600 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Fabricante: Eagle Marketing
Tel: 07 44 1732 369000

Diamond Stealth 3D 2000

Los gráficos 3D pueden ser lo mejor que existe desde el pan tostado, pero implican un gran trabajo para el pobre PC. El inerte y chafado Dave Mathleson se mira la nueva tarjeta Stealth 3D de Diamond para ver si realmente le lleva a la tercera dimensión...

Mientras que los PCs han acabado estableciéndose como la mejor plataforma de juegos de todas las que necesitan poco más que un dedo disparador bien engrasado, estas buenas máquinas diseñadas por tipos con traje no pueden competir gráficamente con una consola decente. Aunque a un Pentium le sobra potencia para muchas tareas, los gráficos 3D que presentan todos nuestros juegos favoritos se le indigestan a un chip que parece más adecuado para llenar un sinfín de columnas de datos financieros.

Hay tres elementos principales en los típicos gráficos 3D de los juegos que al PC se le atragantan. El primero es el modelo en sí; por ejemplo, aquellos enormes cañones de *Duke Nukem* no son reales, sino una obra de ingeniería punta. Sí, ya sé que es evidente, pero no es simplemente una cuestión de que el PC deslice niveles del juego en tándem con el movimiento del joystick, como lo hace en los gráficos 2D, sino que se debe a que el mapa del juego se almacena como datos 3D, y que debe transformarlos en 2D antes de presentarlos en pantalla.

Cómo lo hace exactamente varía de un juego a otro, pero basta con decir que es muy complicado. Algunos juegos tienen motores mejores que otros, lo que significa que algunos programadores han logrado encontrar una forma de hacer las transformaciones con menos pasos, pero incluso el mejor de los motores devorará toda la potencia que se le eche.

Los otros dos elementos se refieren al proceso de hacer los gráficos más realistas. Ya que los polígonos planos se ven muy feos e «informáticos», los productores utilizan texturas y varios tipos de sombreados para alegrar sus modelos. En la texturación hay que envolver un objeto 3D con un mapa de bits 2D (como las paredes de *Doom*), y cuanto más detallada sea (con menos «bloques»), más lento será el juego. El sombreado intenta «iluminar» los objetos de modo que parezcan más realistas: muchos juegos utilizan la técnica Gouraud, que ofrece un buen resultado respecto a su coste en potencia.

PC ZONE CLÁSICO

[Arriba.] Dale un respiro a tu pobre PC con la Stealth 3D 2000 de Diamond.

El propósito de esta breve lección de gráficos por ordenador es ilustrar el porqué los juegos SVGA normalmente son una mierda en algo menos que un P120 (e incluso entonces, la calidad no es exactamente la de *Ridge Racer*). Por fortuna, varias compañías han estado desarrollando tarjetas con chips especialmente diseñados para acelerar las «complicaciones» que he citado, entre ellas Diamond, que acaba de sacar una versión 3D de su famosa tarjeta gráfica Stealth.

La Stealth 3D 2000 se ha diseñado para sustituir completamente la tarjeta gráfica existente, y viene con todas las funciones aceleradoras Windows habituales y compatibilidad DOS necesarias para realizar un «buen» trabajo con los juegos de siempre. Pero lo más interesante es su circuitería 3D, ya que es capaz de procesar datos 3D a mucha mayor velocidad que la CPU. El único defecto es que se ha diseñado para funcionar con juegos que se hayan desarrollado específicamente para ella, por lo que no esperes milagros con tus títulos actuales.

Llévatela...

Instalar la Stealth 3D es sencillo: enchufarla, insertar el CD, ¡y listo! Evidentemente no tiene sentido instalar una de estas joyas sin tener nada con qué jugar, por lo que incluye versiones *demo* de *Descent 2* y *Destruction Derby*. A *Destruction Derby* parece que le falte una DLL de Windows o algo así, pero *Descent* funcionó a las mil maravillas, y en un P90 los gráficos fueron impresionantes. No sólo hizo que se ejecutara perfectamente suave en modo 640x480, sino que las texturas pasaron las pruebas «en primer plano» con colores brillantes.

Donde más resalta la Stealth 3D 2000 es en sus posibilidades como tarjeta gráfica normal. La Edge 3D, el primer intento de Diamond en este mercado, falló, ya que mientras sus posibilidades 3D eran grandiosas, como tarjeta gráfica convencional era pobre. Por suerte con este último modelo lo han rectificado, y a este precio, si estás pensando en adquirir una tarjeta gráfica estándar, te aconsejamos gastar un poco más e ir directo a la Stealth 3D. Siempre y cuando persuadas a los productores para que trabajen para ella, creo que Diamond tiene un auténtico triunfo en sus manos.

Puntuación

90

Una tarjeta gráfica decente y 3D a este precio es una auténtica ganga

Precio: (2 Mb) 25.520 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Fabricante: Diamond Multimedia
Distribuidor: Euroma Telecom
Tel: (91) 571 13 04

Vivid 3D Plus

La Vivid 3D Plus promete sonido surround 3D convincente con sólo dos altavoces, pero, ¿funciona? Duncan Swain no paró de mirar por la espalda mientras se sumergía en las profundidades de *Doom*...

Ahora que la multimedia se ha convertido en algo cotidiano, los sumos sacerdotes han postulado que con una tarjeta de sonido y un par de altavoces estéreo ya no es suficiente para obtener lo máximo del PC. Dolby hace poco ha creado un nuevo estándar de sonido surround para el PC, por lo que, naturalmente, sólo es cuestión de tiempo que veamos juegos codificados con esta maravilla de los tiempos modernos.

Pero no te rasgues las vestiduras si todos tus títulos se han escrito antes de que esta tecnología haya visto la luz, porque los efectos de sonido y la música mejorados son posibles ahora con la Vivid 3D Plus de NuReality.

Caja de trucos

La Vivid 3D Plus promete sonido surround 3D con sólo dos altavoces, mediante la tecnología SRS (Sound Recovery System), que es una especie de sonido pseudosurround. Según las especificaciones, SRS funciona «recuperando información de ambiente importante que se pierde en el proceso estéreo tradicional», y no precisa material precodificado para ello. En otras palabras, la Vivid 3D Plus juega con los sonidos y las frecuencias para provocar varios trucos acústicos en nuestros oídos, y funciona con cualquier señal mono o estéreo normal. Además de mejorar el sonido del PC, también puede utilizarse en la mayoría de consolas Sega y Nintendo, estéreos personales e incluso sistemas hi-fi.

Sonido surround simplificado

La instalación es muy directa: todo lo que debes hacer es conectar la Vivid 3D Plus entre el conector de salida al altavoz y el PC mediante el conector miniestéreo a RVA dual que proporciona, pulsar el interruptor, embutir *Duke Nukem* y ya está. Hay un interruptor que permite escoger entre SRS para una fuente estéreo, y sonido 3D desde una señal mono; también puedes colocarlo en *bypass*, con lo que regresas a lo que tenías antes, sin ninguno de sus trucos y filtros. Además, hay botones para el volumen, nivel de centro y efecto espacial, que varían la cantidad de efectos que genera la señal.

Probamos la Vivid 3D Plus con *Duke Nukem 3D*, *Doom* y *Raptor*, y es innegable que mejoró sus efectos de sonido y su música. Es difícil describir exactamente lo que hace, pero todo suena mucho más alto de lo que lo hace con la opción *bypass*, y los efectos de sonido eran más amplios: gruñidos, aullidos, goteos y rebotes que parecían venir de un lado u otro, no de enfrente; *Doom*, en particular, demostró ser mucho más atmosférico. Quizá no te haga creer que uno de estos jabalíes andantes de *Duke Nukem* esté detrás tuyo segando tus piernas con una metralleta, pero sí que te pondrá nervioso cuando persigas sólo a una horda horrible de *cacodemonios* en un dormitorio oscuro con las ventanas abiertas y las cortinas ondulando.

Teniendo en cuenta que diez mil pesetas es una cantidad considerable para gastarse en un capricho que no es estrictamente necesario, la Vivid 3D Plus logra realmente aumentar el factor miedo de los tiroteos normales.

PC ZONE RECOMENDADO

[Derecha.] Es cierto que la buena esencia, en tarro pequeño vende.

Puntuación

85

Vale la pena comprarla si te sobran diez mil pesetas

Precio: 11.948 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Fabricante: Bull and Bear
Distribuidor: Euroma Telecom
Tel: (91) 571 13 04





Postales desde la Web

Todas las compañías de juegos y sus secuaces parecen empeñadas en colocar su espectacular nodo web para hacerse notar en la poderosa Internet. A veces se gastan una gran cantidad de dinero...y otras, no. A veces están bien diseñados y repletos de contenido interesante e innovador. Habitualmente, no. Si te apetece comprobar las últimas noticias del nodo web de tu compañía favorita, te presentamos una breve guía de lo que vale la pena y de lo que... ya sabes...

LOS CRITERIOS

Siendo como es un propósito tan altruista, hemos tenido más a nuestros lectores que la factura del teléfono, y hemos llamado a los nodos web de algunas de las mayores compañías de juegos. Luego tuvimos un breve debate y les otorgamos una puntuación basada en lo siguiente...

ASPECTO

Sí, sí, una página puede ser mejorada Netscape 2.0 o tener incrustado todo un mundo virtual Java 3D en su trasero, pero si su aspecto es completamente soso, o hecho con la destreza de un niño de ocho años, ¿qué sentido tiene?

POPULARIDAD

Un contador de accesos al nodo es importante, ya que indica cuánta gente lo ha visitado antes que nosotros. ¿Eres lamentablemente el primero en acceder ahí, o bien eres la oveja número 401.235? Muchos nodos comerciales no tienen contadores porque sus mantenedores (que a menudo cobran enormes sumas de dinero de ejecutivos despistados) no quieren decir a sus amos entrajados la pura verdad: que su nodo está situado en el «limbo» de los accesos. Algunos nodos lucen un logo que indica que ha sido escogido como uno de los nodos Web «Top 5%».

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Otra característica clave a menudo ausente en los nodos comerciales. Algunas compañías tratan los nodos web como si fueran elefantes blancos (si me perdonas la metáfora). El impulso inicial de entusiasmo, contenido e ideas renderizadas 3D se desvanece en un goteo de incontinencia antes de las tres semanas. Entonces el nodo se mantiene igual, inmóvil durante toda la eternidad hasta que es hallado por una civilización postapocalíptica primitiva que basa su religión en él.

¿QUIÉNES SON?

Realmente habla por sí mismo, aunque a veces no es tan evidente.

¿QUÉ HAY?

El elemento más importante de un nodo web es su contenido, un hecho que parecen eludir la mayoría de compañías. Muchas de ellas son culpables de cibertonterías abyectas, o peor, pederastias patológicas. Un par han encontrado la fórmula lógica de crear las secciones siguientes:

- Menú principal
- Consejos y FAQs
- Notas de prensa
- Contactos
- Últimos juegos
- Muy poco más

Y quizás algo más. ¡Ah, la innovación!

- Una cámara de vídeo «en vivo» colocada en una esquina de la oficina del programador (¿por qué?, ¿por qué?, e insisto, ¿por qué?).
- Una tienda en línea (sólo para weberos USA).
- Algo que parece de fábula pero que permanentemente está «en construcción».

La triste verdad es que muchos nodos no contienen nada que no se pueda encontrar en un anuncio o un artículo de dos páginas de una revista, e incluso menos.

3D REALMS

http://www.3drealms.com/

ASPECTO

Compatible Netscape 3.0 pero con el aspecto general de una BBS de los primeros 80. ¿Qué sentido tiene ser compatible con Netscape 3.0, si el nodo tiene el aspecto de haber sido diseñado por uno de los primeros artistas 3D de Clive Sinclair?

POPULARIDAD

Fuimos el visitante número 2.051.880.

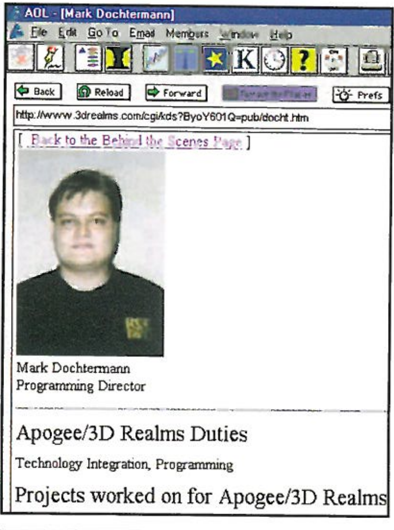
ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

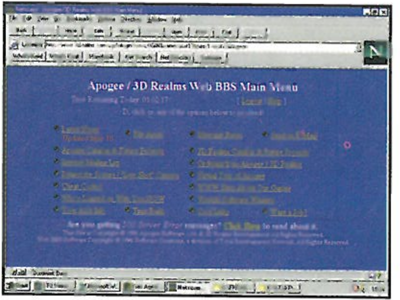
18 de mayo.

¿QUIÉNES SON?

3D Realms es una división de Apogee Software, la compañía que nos trajo las versiones originales de *Duke Nukem*, etcétera (punto clave: eran una mierda). Ahora parece que 3D Realms se haya especializado en juegos 3D (aunque vimos un pantallazo de una publicación futura llamada *Stargunner*, que se parece mucho a un tiroteo deslizante 2D con cuatro adornos) utilizando su revolucionario motor de juego «Build». Lo han empleado en el mayor éxito de 3D Realms hasta la fecha *(Duke Nukem 3D)*, y en una retahíla de proyectos que se beneficiarán de esta tecnología, como *Shadow Warriors, Blood* y *Prey*. Ellos están convencidos de que son «mucho como *Quake*». Nosotros, no.







¿QUÉ HAY?

DevCam: una cámara situada en el departamento de investigación y desarrollo de 3D Realms, actualizada cada dos o cinco minutos según la página que leas, que se supone debe mostrar un gran ajetreo de actividad. Durante más de una hora lo único que vimos fue un pasillo vacío, luego nos dormimos. Quizá todo el equipo era transparente.

Un lista seleccionable de miembros de la dirección y programadores: al seleccionar un nombre aparecía un currículum profesional excepcionalmente aburrido y una foto poco atractiva.

La oportunidad de jugar por Internet, como *tester* de una nueva colaboración entre 3D Realms y Total Entertainment Network.

Un procedimiento muy enojoso que hay que realizar antes de llegar a las páginas.

Demos bajables de montones de juegos emocionantes EGA, CGA y VGA, como *Halloween Harry*, *BioMenace* y *Duke Nukem I* y *II*, así como las últimas versiones de *Duke Nukem 3D Demo 1.3d*, un pase de diapositivas útil, adelantos, FAQs, complementos, niveles suplementarios de *Rise of the Triads* y códigos de trampas.

VEREDICTO: 50 %
Buen juego, lástima de nodo.

ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com/

ASPECTO

Mejorado Netscape 2.0, por lo que los gráficos son espléndidos. No obstante, EA es culpable de lucir el lamentable logo «Top 5%».

POPULARIDAD

Este nodo debe estar visitado por el universo entero que dispone de módem, y todos delante nuestro en la cola. Enormemente lento.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

EA está convencida de actualizar su nodo cada día, lo que implica una puntuación máxima por ser tan megaconcienzudo.



[Arriba.] ¿Resultados financieros? No, gracias, EA.

[Derecha.] ¿Alguien quiere gorras horribles?



[Más arriba, izquierda.] Lamentablemente, uno de los requisitos para trabajar en 3D Realms es tener un aspecto como éste.

[Arriba izquierda.] De regreso a los 70 con la página home de 3D Realms.

[Izquierda.] En 3D Realms no todo es trabajo, trabajo y trabajo. De hecho, más bien parece que nunca se trabaje.

¿QUIÉNES SON?

Todo el mundo, pero todo el mundo, conoce EA. EA Sports nos ha dado algunos de los mejores juegos deportivos (*John Madden*, *NHL Hockey*, *FIFA*), más los emocionantes *Riad Rash*, *The Need for Speed*, *Fade to Black* y *Shockwave* de EA Studios. Aquí también encontrarás a Bullfrog, Origin, Jane's Combat Simulations y varios afiliados como el material de Novalogic.

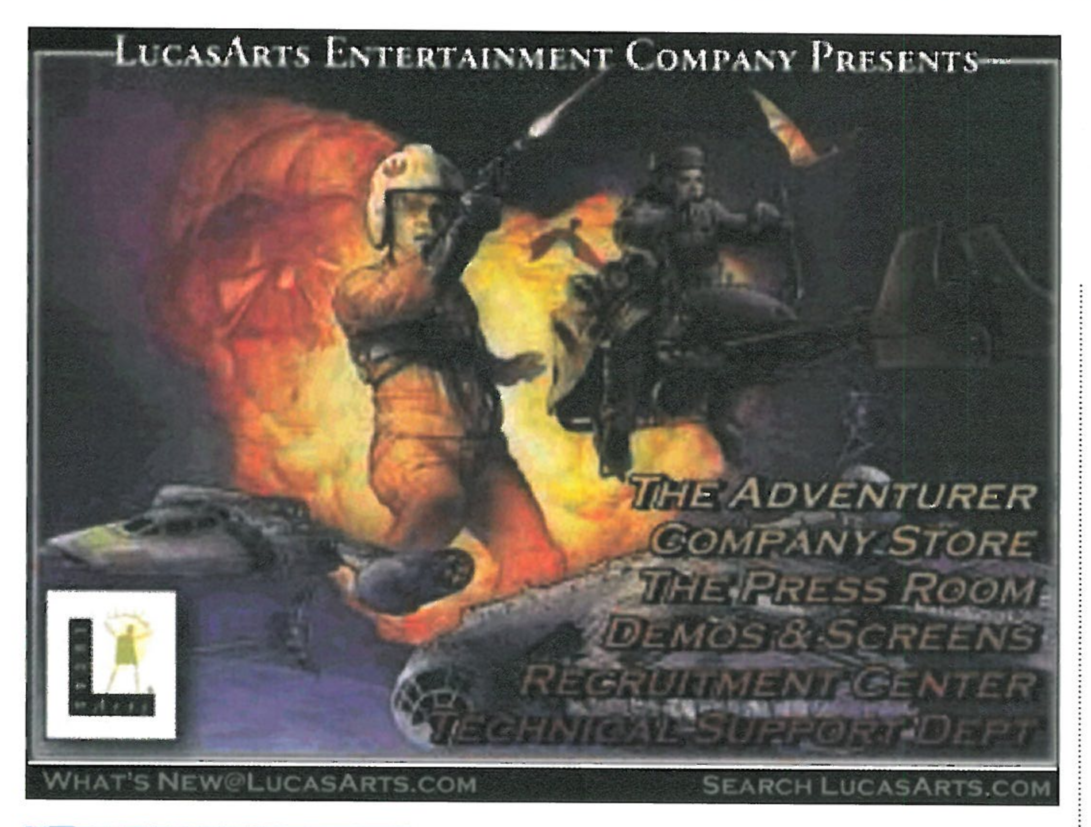
¿QUÉ HAY?

La posibilidad habitual de hacerse con *demos*, vídeoclips, información sobre juegos nuevos y soporte para problemas relacionados con el juego.

La EA Store vende cualquier producto imaginable, pero verla mediante el navegante web propio de AOL es toda una pesadilla. Podría estar en latín y no notarse la diferencia. Hay ofertas especiales de juegos, pero ninguna forma inmediatamente aparente de pagarlas por Internet. Lo mejor de todo es que puedes pedir gorras y camisetas de EA. (¿Cómo? ¿Que no quieres ninguna?)

Suit n Tue Stuff. EA cree que todo el mundo encontrará esta porquería interesante y divertida, pero, evidentemente, no lo es. Y es que... ¿resultados financieros anuales, fichajes de ejecutivos? ¡Venga ya!

VEREDICTO: 40 %
Denso, lento y corporativo.





LUCASARTS

http://www.lucasarts.com/

ASPECTO

Se esperaba más de George Lucas, después de ver *Star Wars* y su propio estudio de efectos especiales (Industrial Light and Magic, responsable entre otros de *Jurassic Park*, *Jumanji* y *Terminator 2*), pero éste es uno de los peores nodos web que hemos visto. Sí, la secuencia de *intro* tiene un montaje *Star Wars*, pero no hay mejoras Netscape; eso quizás haga que las páginas se bajen con rapidez, pero también que las abandonemos con más rapidez.

POPULARIDAD

Un contador de visitantes estaba, evidentemente, más allá de las habilidades programadoras de la gente de LucasArts.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Hay algunas publicaciones nuevas, pero por su estilo, más o menos la situamos allá por 1972.

¿QUIÉNES SON?

Han producido algunos de los juegos PC con mayor éxito: *TIE Fighter*, *X-Wing*, *Dark Forces*, *Rebel Assault* y *The Dig*.



[Izquierda.] Los pantallazos de *Outlaws* de LucasArts se ven mucho mejor que su nodo web.

[Arriba.] La página home de LucasArts no hace justicia al pobre George.

[Derecha.] Interplay emplea un mapa de *Conquest of the New World* como medio para navegar por su nodo web.

¿QUÉ HAY?

Es más bien un revoltijo.

The Adventurer: una especie de revista electrónica sobre LucasArts y lo que ofrece. El último número habla de *Outlaws*, la aventura del Oeste multijugadora inspirada en Sergio Leone, y algunos perfiles de empleados «excitantes».



La mezcla habitual de *demos*, informaciones, soporte técnico y pantallazos, aunque vale la pena mirar los detalles de *Jedi Knight: Dark Forces II*, un nuevo juego multijugador que promete ser todo lo original que debería ser.

The Company Store lista todo lo que LucasArts hace (hay joyas como el *Star Wars Dangler Vehicle Sets*, *Collector Plate* y un puñado de juegos), y ofrece la oportunidad de comprarlos, si se vive en América. Mm, Internet: «La superautopista global de la información.» No.

VEREDICTO: 20 %
Soso. George Lucas debería deshacerse de él.

INTERPLAY

http://www.interplay.com/

ASPECTO

Uno de los mejores nodos en cuanto a filigranas gráficas, con páginas mejoradas para Macromedia y Netscape 2, pero un tanto «barrocas».

POPULARIDAD

Hay bastante material, y ya que muchas páginas se bajaban con lentitud. Creemos que es «muy popular».

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Al minuto, seguramente, ya que parece que sus programadores seb son muy sesudos.

¿QUIÉNES SON?

Interplay nos ha dado *Descent* y *Descent 2*, y *Descent* para Windows 95 está de camino, aunque también fueron los responsables de *Battle Chess*. También son famosos por *Cyberia*, *Stonekeep*, un par de títulos *Star Trek* y *Voyeur* (cuidado).

¿QUÉ HAY?

Lo de siempre: una página Cool Sites, soporte del cliente, nodos FTP de *demos*, Web Tools, un lamentable apartado de contactos, información sobre juegos de consola, Other Atractions (con una *demo* de *Conquest of the New World*, un juego divino multijugador, y *Tommy*, una «historia» interactiva del álbum, película y obra de teatro horribles), anuncios de trabajo y una Press Box. La sección Hints and Tips ofrece folletos de los juegos de Interplay y trucos bajables de otros títulos, desde *Alone in The Dark* y *Future Wars* hasta muchos otros más.



VEREDICTO: 80 %
Bueno. Muy bueno. Un ejemplo a seguir por otros nodos.

GT INTERACTIVE

http://www.gtinteractive.com/

ASPECTO

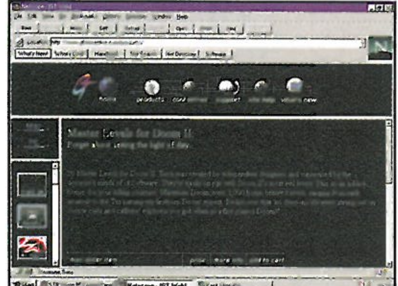
Páginas compatibles Netscape 2 adorables, con varios cuadros en pantalla y un fondo negro. Al igual que en el nodo de iD, puedes escoger entre las versiones «turbo» y «llanas y concisas» según la velocidad de conexión, aunque la diferencia parece estribar sólo en un logo de GT algo más de latón. Bien diseñado, con títulos claros para cada sección, es fácil encontrar lo que uno busca.

POPULARIDAD

A pesar de su logo «Top 5%», parece ser que somos el visitante número «0», ya que no hay ningún contador. Seguramente será popular, a juzgar por el ritmo de caracol parapléjico con el que se carga la página home.







[Arriba derecha.] Otra página de GT dedicada a *Doom*, para variar.

[Derecha.] GT Interactive utiliza Netscape 2 para brindarnos efectos de cuadros y páginas coloreadas, aunque sean negras como las de los demás.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Ayer, el año pasado, 1962... ¿Quién sabe?

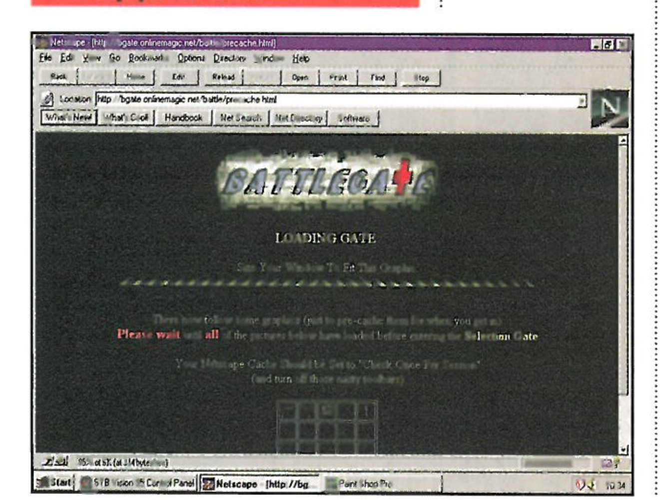
¿QUIÉNES SON?

El hogar de *Doom 2*, *Ultimate Doom*, *Final Doom*, el *Doom 2 Screensaver*, *Wolf 3D*, *Hexen*, *Heretic*, *Superkarts*, *Mortal Kombat 3* y también otros juegos asquerosos, como *Island Casino* y *Ice and Fire*. También hay mucho *Doom*.

¿QUÉ HAY?

- La sección de productos analiza lo que está disponible, e incluso podrás utilizar tu tarjeta de crédito para pagar «de forma segura» por Internet los juegos de GT. Cool Extras tiene *demos*, clips de audio y vídeo, y mininodos, incluyendo uno dedicado a *BattleGate*, un juego en línea de aspecto raro y muy aburrido, una especie de *Battleships* sin el factor emocionante.
- Páginas de soporte con FAQs y fórums sobre todos los productos (incluido el horrible *BattleGate*), un servicio de soporte por e-mail y un nodo FTP con parches, *demos* de juegos y arreglos de gazapos.
- Puedes suscribirte al servicio Flash Bulletin mediante e-mail, si realmente quieres estar al día de los últimos sucesos en GT.

VEREDICTO: 60 %
Nota baja por BattleGate



[Izquierdo.] Regresa inmediatamente si ves esta página.

SALES CURVE INTERACTIVE

http://www.sci.co.uk

Una web que se sale de la corriente, y para bien, es la de SCI. Dedicada por completo a Gender Wars, su último juego, esta página nos traslada a su publicidad, escrita y diseñada como una imaginaria propaganda de confrontación de una guerrra de sexos. Escogemos un lado -hombre o mujer- y a partir de ese momento la Web se introduce en los dos campos. Desde el lado de los chicos, además de las oportunas capturas de pantalla y películas Quicktime, podemos acceder desde aquí a otras páginas de guerras de sexos de verdad, de cerveza, o a páginas de misóginos y de lectores de Loaded. Las chicas obtienen la misma parafernalia, además de enlaces a páginas feministas y a otros materiales de esta índole. Buena suerte y a divertirse. Vale la pena hacer una parada aquí.

VERDICTO: 90% **Estamos realmente colgados con ella.**

PC ZONE CLÁSICO

ID SOFTWARE

http://www.idsoftware.com/

ASPECTO

Muy atractivo, con un poco de quincalla Netscape 2.0 y un uso copioso del nuevo tipo de letra «Quake». Tira de grandes tamaños, con algunas páginas que exceden los 100 K, aunque dispone de una versión sólo texto no tan reluciente.

POPULARIDAD

Seguramente no andarías equivocado pensando que este nodo es muy popular, pero, por lo que pudimos ver, en ninguna página aparecía el gran número de cifras correspondiente.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Dejémoslo en reciente. Pero tampoco tanto.

¿QUIÉNES SON?

¿Hola? ¿HOLA? Si todavía no sabes quiénes son, lo tuyo es de diván.

¿QUÉ HAY?

Odio decirlo, pero decepciona bastante. La mayor parte del contenido de sus archivos se han duplicado un billón de veces en un trillón de otros nodos, con lo que la visita a esta página home para bajar cosas es bastante estúpida e innecesaria. Y además, lo que realmente molaría (léase DeathMaker Maker y Shoping Maul), está «en construcción», con lo que nos queda sólo lo más vulgar.

Hay una serie de biografías bastante tontas sobre la gente de iD, con informaciones tan inútiles como que Jay Wilbur conduce una Ducatti, o que Adrian Carmack comió cada día en Taco Bell durante tres meses.

Departamentos que suenan bien (Hot New Stuff & Killer Games) llevan a notas de prensas aburridas y a algún que otro pantallazo.

VEREDICTO: 60 %
Buen aspecto, pero sin contenido. Florecerá cuando *Quake* empiece a marchar.

VIRGIN INTERACTIVE

http://www.vie.co.uk/vie/

ASPECTO

Funcional y algo estilizado. Muchos logos escaneados de juegos, y ese tipo de letra divertido de plástico que todo el mundo utiliza actualmente. Páginas blancas con «aguas».

POPULARIDAD

Ni idea. Seguramente no sea espectacular, ya que es una compañía inglesa.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

NPI. Parece bastante reciente, pero no hay forma de saberlo.

¿QUIÉNES SON?

Virgin Interactive, división de juegos del grupo Branson (entre cuyos intereses encontramos líneas aéreas y fertilizantes). Responsable de distribuirnos *Doom 2* y *Command & Conquer*. Lamentablemente, su nodo es difícil de encontrar. La búsqueda de «virgin interactive» produjo (¡y es cierto!): Virgin Models, Virgin Girls Cum Cum Cum, Why Virgins are Better, Asian Virgins, Interact With Our CUSee-Me Virgins, The Church of The Virgin Mary, Virginity: The Sacred Chausable, Amateur Virgins, y luego, en letras muy pequeñas, Virgin Interactive UK (por cierto, creo que nos merecemos vuestra consideración por la disciplina que mostramos en no olvidarnos del nodo de Virgin Interactive, en vez de ponernos a navegar por el resto de la lista citada).

¿QUÉ HAY?

El material de siempre. Pantallazos e información de sus juegos inminentes, sobre todo los de su último fichaje Capcom. Por cierto, éste parece ser el único nodo de juegos que se una a la campaña Lazo Azul en protesta por la Communications Indecency Act que tanta polvareda levanta en el Congreso americano. Todos los balbuceos de la página tenían un tono casi de nota de prensa, aunque listaban las direcciones e-mail de atención al cliente.

VEREDICTO: 70 %
Bueno. Funcional. Interesante. Y buena nota por apoyar la campaña Lazo Azul.

LA PEÑA CYBER

















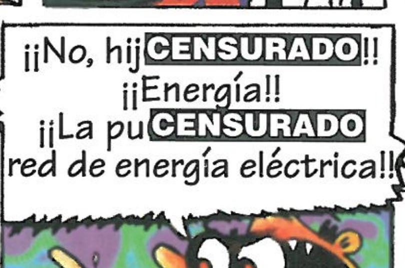






























Amor y odio



Amor y odio. Dos caras de una misma moneda, como dirían algunos, o como diría Patrick McCarthy, una oportunidad para disfrazarse con ropas divertidas.

Es muy fácil enamorarse mientras se juega con el ordenador. Obviamente no nos referimos a la posibilidad de que, a través de la ventana, veas al cuerpazo de tus sueños mientras se dirige a la fábrica de cacahuetes o a la planta recicladora de picos de pollo. Tampoco nos referimos al hecho de que un día te enamores de esos ojos claros e inquietantes que reflejan toda su belleza en la pantalla del ordenador. Y, claro está, tampoco estamos hablando de la experiencia patética que supondría el enamorarse de un juego en concreto lo que, al igual que el enamorarse de una persona, está sólo a un paso de una peligrosa obsesión y, por lo tanto, debe evitarse en la medida de lo posible si es que se quiere mantener el equilibrio psicológico (y los amigos).

Nos estamos refiriendo a un amor mucho más profundo y soportable: el amor que se puede llegar a sentir por un personaje de juego. No es un amor convulsivo y alocado (ya que de ser así todos los aficionados al porno estarían desmadradísimos), sino que se trata de algo mucho más elevado, casi diría que espiritual.

De qué estamos hablando

Cualquier juego en el que se tengan que montar fiestas o formar grupos de varias personas que deban permanecer juntas durante un tiempo, es muy propicio para que se den todo este tipo de situaciones y, por consiguiente, siempre se tendrán más posibilidades de encontrar el amor en los de deportes, aventuras y estrategias. Os voy a dar un ejemplo: yo solía jugar con verdadera pasión a un viejo juego de baseball. Con el tiempo, algunos de los jugadores me parecieron reales (cosa bastante preocupante) e incluso llegué a atribuirles ciertos rasgos característicos. Muy a menudo, sus acciones poco tenían que ver con sus estadísticas, por si alguna vez necesitaba una ayuda en una situación difícil Así, pues, me fijé en un solo hombre, un artista del bate en

Neil Lennon



PRESIDENTE

Sabemos lo que vas a decir, que Neil Lennon no es un personaje de juego de ordenador, que él es real (aunque algunos dirían que *Championship Manager 2* es real y que Neil Lennon es un personaje de dicho juego). En lo que se conoce, graciosamente, como *vida real*, el joven Lennon está considerado como un jugador con un «futuro prometedor» –unas expectativas relacionadas con todo lo «bueno» que conllevan y no con hinchas «mofletudos» y sebosos–. En cualquier caso, en presidente Lennon representa mucho más que todo esto. Es un caso claro, sólo es cuestión de comprarlo, sentarse en el banquillo y observar cómo marca un millón de goles y otro millón de asistencias, el momento en que consigue la capitanía de Irlanda del Norte, su boda con Madonna y su nominación para ser el nuevo papa. Es como tener a Pelé, Best y Cruyff unidos en un solo jugador que encima juega para tu equipo. Escribe al apartado de presidente, tu objetivo es convencerle para que deje el Leicester, una tarea bastante problemática si tenemos en cuenta que incluso después de lograrlo, él sigue haciendo negocios como un poseso. Otros posibles pretendientes para este reino de Presupuesto Perfecto, como por ejemplo James Cardona, Peter Smith, Goran Vucevic e Ivica Mornar, han demostrado, tras largas sesiones de investigación, que, de vez en cuando, pueden fallar en cuanto a su estado de forma física, por lo que algunos entrenadores se han visto obligados a «dejarles marchar». Lennon, en cambio, es algo así como un semidios vestido con una camiseta de lana de colores que mantiene su forma a lo largo de todas las partidas, sin reparar en el entrenador ni en su equipo, y es por ello que queremos la pelusilla que tiene en el ombligo, para montar una fábrica de trajes mágicos. Compra a Neil Lennon y Todo Saldrá Bien. (The Lennon Marketing Board).



Sam y Max

(SAM AND MAX HIT THE ROAD)

Un perro con voz grave, un traje de los años 40 y una simpática figura y su colega, un conejo loco con unos colmillos enormes y una especial tendencia a la violencia súbita, se unen en un juego con un guión al estilo de las películas de serie B. ¿Quién en su sano juicio podría odiarles? (Aparte de todos aquellos que, en estos momentos, se encuentren al final de una de las peleas con las que Max cree solucionar los problemas.)









El Comando

(COMMAND & CONQUER)

En primer lugar, nos gustaría dejar claro que ser un homicida maníaco no es nada inteligente ni divertido. Queremos que sepas que no mola nada estrangular a la gente con tus propias manos y luego saltar una y otra vez sobre los estómagos hinchados de sus rígidos cadáveres con unas botas reforzadas. Pero, de algún modo, cuando ves a ese tipo, el colega de un colega tuyo, hacer todas esas cosas por ti, no puedes sentir otra cosa que no sea admiración. «Acércate allí, viejo –le dices– y hazme el favor de sacar del medio a esos cuatro coches blindados, usando esta cajetilla de cigarrillos y la navaja suiza del ejército, por favor.» Y ves cómo se dispone a obedecerte mientras se aleja tarareando una canción. «Te importaría ir allí abajo y hacer explotar la base militar cuando tengas un poco de tiempo», le preguntarás. «Aquí tienes un potecito de betún Kiwi y una cerilla.» Y se aleja de nuevo, ganándose tu amor eterno y todo tu respeto. «Y lo he hecho con la mano izquierda», te dirá cuando vuelva, y entonces lo amarás más que nunca por su humor de homicida. En algún momento, le pedirás que haga algo absurdo y lo matarán. Pero, ¿le llorarás?... Bah. Si sólo era un jodido bastardo, ¿no te parece?



El pájaro de Phantasmagoria

(PHANTASMAGORIA)

Ya sabes, esa que se empeñó en conseguir un papel en una «película adecuada» (como si *Phantasmagoria* fuera un juego). En realidad, sólo Jeremy la quiere, aunque nosotros hemos pensado que le haríamos una mención especial si se convierte en una de nuestras lectoras asiduas. Está disponible todos lo días de la semana a partir de las seis de la tarde, desde hoy mismo hasta el año 2070.



Tim Curry como Gabriel Knight

(GABRIEL KNIGHT)

El propietario de librería más enrollado de todo el mundo (según Chris, pero seguro que sólo lo ha dicho porque viste de negro). Aunque sigues pensando que se enamorará de Grace (su dependienta, quien a pesar de estar hasta las narices del jefe se siente atraída por él), pero eso nunca ocurre. Y la voz de fondo aún le hace parecer un tipo más duro.



La voz

(TERRA NOVA)

Nunca una voz fue tan sexy como la de la tía encargada de decirte lo que tienes que hacer en *Terra Nova*. Algunos de la oficina afirman que Eva, de *Command & Conquer*, le iguala en lo que se refiere a la melosidad de su pronunciación, pero yo no estoy muy de acuerdo. Es una voz que combina inteligencia, menosprecio, desinterés y, sí, la promesa de ser muy sucia, dentro de unos límites, claro. Cuando ella dice «Instalación completa» tu cuerpo se tambalea y tu corazón sufre arritmia. Sí, es patético, triste, lamentable... pero cierto. Y ni tan sólo sabemos cómo se llama. *[Suspiro.]*

Rincewind

(DISCWORLD)

Interpretado por Eric Idle, es un tipo muy divertido (ayuda mucho que te gusten los Monty Python y Terry Pratchett), y se podría decir que lo mejor del juego. Es tan entretenido que hace que te piques a continuar con un juego que, por la dificultad que presenta, ya hubieras dejado hace tiempo de no ser por él.



Guy Threepwood

(MONKEY ISLAND 1 AND 2)

Parece un poco primo y viste ropas de chulillo. La verdad es que no es que sea el personaje más brillante que se pueda controlar en un juego de ordenador, pero... es bastante divertido, y acabas por tomarle tanto cariño que no quieres que le hagan daño, lo que es todo un logro por parte de los diseñadores. Felicidades.



Super Especial

Para terminar, también nos gusta el Super Especial (con patatas) de Ferrarris, nuestro grasiento bar local preferido. Huevos, bacon, salsa, tomates, judías, champiñones, café, tostadas y patatas. El más refinado manjar que puedas encontrar en esta ciudad y el único motivo por el que la gente viene a vernos.

el que siempre podía confiar a pesar de que su promedio de bateadas no era nada especial. Lo que ocurrió fue que la primera vez que salió a jugar con los buenos, se convirtió en un personaje famoso durante algún tiempo. Más tarde volvió a hacerlo, y me gustó... y, al tiempo, volvió a hacer una demostración de su destreza, con lo que acabó convirtiéndose en mi jugador favorito del equipo, el que más me gustaba y en el que más confiaba. Por alguna extraña razón, cuanto más me gustaba, mejor jugaba.

La otra cara de este tema es ese típico jugador que debería destacar pero que, contrariamente a lo que se espera, no lo hace, por lo que acabas odiándolo por dejarte tirado. Hace un par de años leímos la carta de un jugador obsesionado con el original *Championship Manager*, que confesaba odiar al auténtico Chris Sutton, hasta el punto de empezar a insultarle sin parar cada vez que lo veía en la *tele*, y todo porque siempre le dejaba tirado en medio del juego. Y cuanto más le odiaba, peor era la actuación de Chris. ¿Por qué será eso?

En uno de esos estudios tan estrafalarios (seguro que la mitad se los inventan) que parece que sólo se realizan en los Estados Unidos, los investigadores descubrieron que ciertos objetos inanimados como los coches, las aspiradoras o los preservativos, al ser particularmente queridos, tienen menos posibilidades de romperse o estropearse que aquellos objetos simplemente utilizados. Puede pensarse que esto se debe a que los objetos amados son mucho más mimados que los simplemente usados. Pero, ¿hay algo más en todo esto?, ¿algo que se mueve en un escalofriante nivel metafísico? ¿Crees que estos objetos (y los personajes de los juegos) reciben nuestro amor y nuestro odio y actúan en consecuencia? Es un tema muy preocupante. No tanto como descubrir que alguien ama a su aspiradora, por supuesto, pero, ¿qué pasaría si resultara que podemos herir sus sentimientos o dañarles psicológicamente? ¿Crees que algún día futuro se dará la situación en que puedan denunciarnos?

A quién amamos

Hay gente a la que es muy fácil querer. Forma toda una tripulación de alto nivel con expertos bien entrenados en *X-COM*, por ejemplo, y me juego lo que quieras a que te preocupas mucho más de lo que pueda pasarles durante las misiones. Empiezas a mirarles con un afecto que ni siquiera sentirías hacia tu madre. Cualquiera que supere más de dos niveles en *Cannon Fodder* pasará a ser un miembro preciado de la familia. El único problema es que como no quieres que mueran, entonces no los usas tanto como deberías por lo que tu objetivo dentro del juego no llega a alcanzarse por completo.

También amamos –relacionado con los juegos de ordenador ya que, en cierta ocasión, jugaron al *Doom 2* en el hospital– a Hathaway de *ER*. Los pajaritos pueden seguir amando al Dr. Green y al tipo que hará de Batman, pero nosotros ya tenemos a Big Susie y a Hathaway, que tienen los pómulos característicos del Planeta Mofletes.

Y, naturalmente, está ese personaje al que

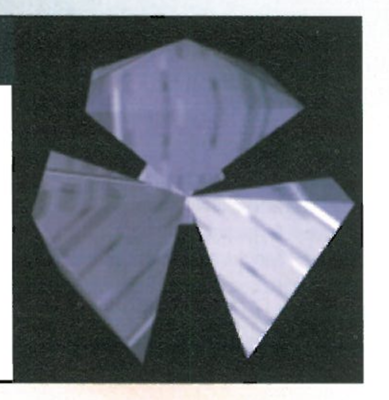




El Guide Bot

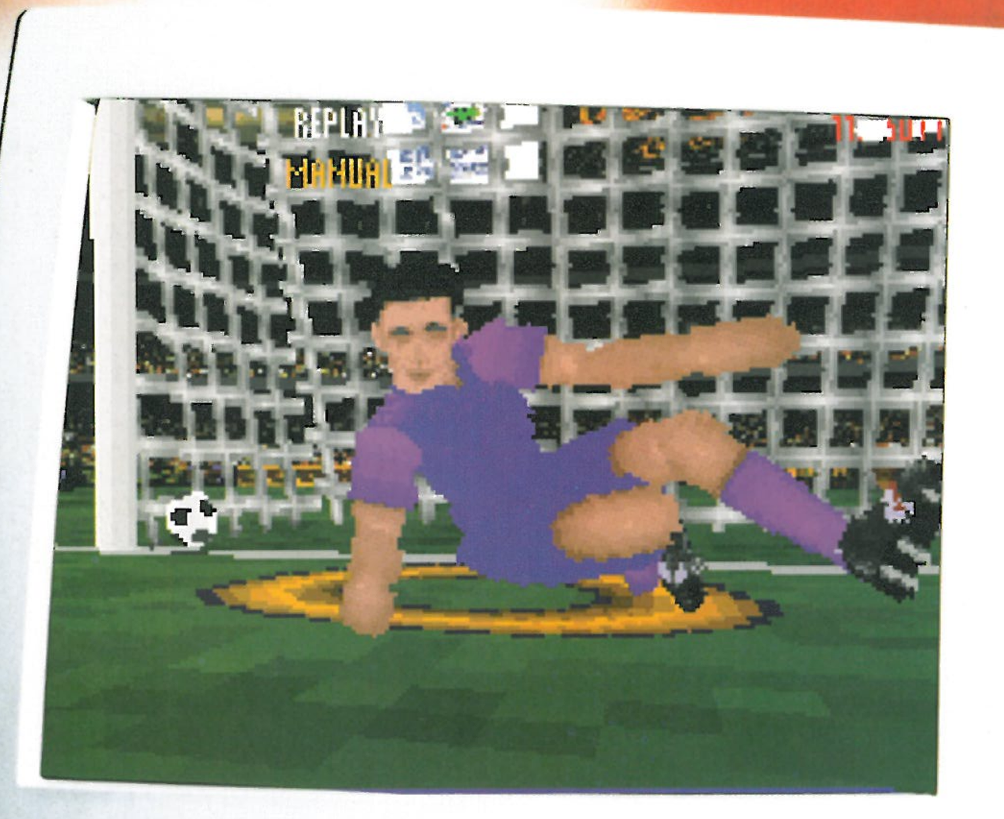
(DESCENT 2)

¿Se puede saber qué gracia tiene disponer de algo que se supone que desaparece para encontrar pasajes secretos y que luego vuelve para informarte si, después de describir la situación de un precioso alijo de armas escondido en un rincón apartado, se le olvida mencionar que también hay unos cinco mil robots asesinos reunidos en una fiesta de viejos alumnos en la habitación de al lado? Ninguna.





Odio





El portero de Actua Soccer

(ACTUA SOCCER)

Éste, como todo el mundo sabe, juega como un parapléjico con la vista estropeada al que un sindicato aficionado extranjero le ha inyectado opio, otro le está sobornando y, por si fuera poco, ha perdido las ganas de vivir y no le ve demasiado sentido a eso del fútbol en general y, menos aún, al hecho de parar pelotas, sabiendo cómo está el mundo.





Everton

PRESIDENTE

Todo el mundo sabe que Olly, el programador de presidente, es un fan del Everton, pero lo que nadie sabe es por qué sintió la necesidad de hacer trampas en su favor cuando creó este juego, alentando a escondidas su puntuación, de modo que cada año, como mínimo, se lleven un premio, tengan una buena actuación en Europa y encima consigan que su mejor jugador, Anders Limpar, salga elegido como el Mejor Jugador Europeo del Año cuando ya hacía tiempo había sido traspasado a un equipo brasileño. Francamente, esto es tan triste y patético como tener que aguantar al Everton en cabeza de la liga inglesa y, además, es una situación bastante molesta. Especialmente cuando no puedes fichar a un jugador porque, en el último minuto, el Everton le ha ofrecido mejores condiciones que tú, sin importarle los incentivos económicos que hayas fijado ni las muchas posibilidades existentes de que ese jugador sea tan malo que ni siquiera pueda ganar a los inútiles del Liverpool. O cuando se dedican a pasearse y a mirarte por encima del hombro para ver la lista de tus titulares y luego empiezan a comprar a jugadores que incluso para ti son «inaccesibles». Si controlas a grupos de divisiones inferiores, con lo que te ves obligado a arrastrarte entre sus precios, da la impresión de que este papel cae en Sunderland. (El porqué de todo esto ha dejado perplejas a las mentes más brillantes del universo.)

Sol Cutter "El chulo"

(BURN:CYCLE)

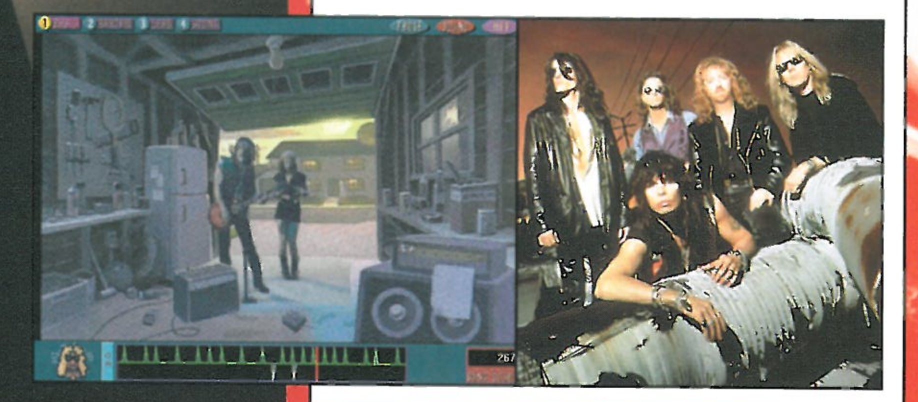
Es un chulo acabado y, aún así, Thea (de Zone Production Ed) lo adora fervorosamete. La verdad es que no sabemos nada de él, ni nos importa; todo lo que sabemos es que lo odiamos porque ella lo adora. (Nota para los creadores de *Space Quest*: esto es una broma entre nosotros, de modo que no es ningún mensaje cifrado).



Aerosmith

(QUEST FOR FAME)

Les odiamos. Les odiamos tanto que cada vez que los vemos, la leche del desayuno se nos hace requesón. Para empezar, no tienen ningún derecho a estar vivos y, mucho menos, en un jodido juego de ordenador. Ellos son la prueba viviente de que la mala gente siempre sobrevive al estilo de vida del rock 'n'roll.



Roger Wilco

(SPACE QUEST)



Roger Wilco es un chico «helluva» (en el peor de los sentidos). Como puedes observar en la foto, es un tipo completamente torpe. Y, por si eso no fuera bastante, lleva un traje espacial horterísimo, es más grueso que un mamut, hace bromas con una voz estúpida totalmente irritante y, además, es la típica persona a la que odiarías parecerte en lo más mínimo. Si nunca te ofrecen la oportunidad de elegir entre reencarnarte en un virus infeccioso de los excrementos de escarabajo o en Roger Wilco, yo me decantaría por el virus infeccioso. Simplemente es insoportable. La última vez que vi a un gilipollas tan grande como él, había una epidemia en la jaula de los elefantes del zoo. *(No sé si realmente quería enterarme de todo esto. – El Dire.)*

siempre amarás independientemente del juego: tú. Cuando te encuentras andando de puntillas por una habitación oscura e infestada de monstruos en *Doom* o en *Duke Nukem 3D*, la razón por la que pegas un salto al más mínimo ruido no es por el personaje al que estás controlando nominalmente –son tus huesos por los que te preocupas–. Y eso es por que te amas a ti mismo. Aunque, obviamente, si te amas en exceso empezarás a hablar de lo bueno que eres con los juegos de ordenador y acabarás siendo un arrogante insoportable. Pero eso ya es otra historia.

A quién odiamos

También hay gente a la que es muy fácil odiar. Entre los más destacables están los tan mal dibujados que pretenden ser aterradores, como esa escoria patética de aliens gelatinosos que aparece en *X-COM*, por ejemplo; cómo se supone que un pedazo de carne de ternera amorfa puede asustar a alguien, en vez de hacer eso podrían asarlos, ¿no? También odiamos a la gente que no para de hablar, como ese tipo que aparece en *Normality* montado en el ascensor, o a todo el reparto que aparece en *Phantasmagoria* y *Hell*, tan patéticos que hacen que los personajes pastelosos de los telefilmes de terror parezcan una tripulación de locos desmadrados.

Odiamos a los personajes «duros», esos que se supone que son legales y luego no lo son. Es un hecho científicamente probado que cuanto más se empeñan los diseñadores en crear un tipo duro, más objeciones encuentran luego los humanos normales: esto se debe a que los diseñadores están tan fuera de onda que para ellos cualquiera que lleve una cinta en la cabeza, un suéter acrílico y unas botas de cowboy de color lila es un tipo duro. Los personajes «matones» son aún peor: fíjate en el personaje principal de *Normality*, o en el tipo que te pega una paliza en las carreras en *Extreme Games*: dos casos claros del típico niño que todo el mundo se toreaba en la escuela.

Hay dos excepciones dentro del grupo de los supuestos «tipos duros»: Ben de *Full Throttle*, cuya voz hace que la de Lee Marvin suene como la de Joselito, y Tim Curry en el papel de Gabriel Knight porque... bueno, a Chris le gusta que vaya vestido de negro.

Odiamos a William Shatner de *TekWar* (porque es realmente viejo, fofo y encima se comporta de un modo tan asqueroso como siempre)... y si lo pensamos más, también le odiamos en *Star Trek*... y en *TJ Hooker*... y en todo lo demás. Odiamos a los campesinos de *Warcraft 2* porque son tan estúpidos que hacen que Ann Diamond parezca una ganadora del *Krypton Factor*. Pídeles que se marchen a talar árboles justo allí donde tú has construido una serrería y se irán a Noruega.

Odiamos a los comentaristas de deportes. Afrontémoslo, la mayoría de ellos suena como si se escogiera a Carmen Sevilla para probar cazas. Odiamos a ¡Aaaagghh! ese comentarista tan sarcástico que te deja como un trapo cuando, en realidad, lo que debería estar haciendo es atacar a los diseñadores del juego con un machete asesino.

TRUCOS & CONSEJOS





¿Sabes? De todas las trampas del mundo, este miserable hijo de... *[¡cuidado! – El Dire]* de Palomo tiene que venir a la nuestra. Aquí tienes los mejores trucos y consejos de juegos de aventuras; no aceptes imitaciones... Tócala otra vez, Palomo.



Pistas para el jugador

Escribe a PC ZONE
Si tienes una pregunta relacionada con algún juego o aventura, o tienes un truco o un consejo para compartir, entonces escribe a:

El Palomo Mensajero
Revista PC ZONE
C/ Conde Borrell 208,
2ª 4ª 08029 Barcelona

o bien a:

rcama@lix.intercom.es

Sólo tienes que escribirnos y pedirnos todos los últimos trucos, pistas y soluciones para poder acabar ese juego que no te deja dormir. Nuestro Palomo estará encantado de poder ayudarte. No lo dudes, si tienes problemas y estás un poco acongojado, pídenos ayuda.

Si por el contrario, tú solito has conseguido encontrar la fórmula mágica para avanzar en un juego, háznosla llegar. El resto de los lectores no tan sagaces como tú *(of course)* te lo agradecerán eternamente.



Noctropolis

Seré masoquista, pero me cabrea que en un juego de aventuras pueda ir a cualquier sitio: incluso si soy el campeón mundial de Fórmula 1, o he derrotado a las hordas del Infierno. ¿Puede su Babosa Real ayudarme a superar mis deficiencias en este terreno? *Noctropolis* es un juego de ... madre, pero, ¿qué hago después de la mansión Bornick?

Anónimo por petición propia

Bien, señorito Anónimo, evidentemente no produce ningún resultado hablar con la señora de la casa, pero después de hacerlo, regresa al mausoleo y vuelve a entrar en la habitación del baúl. Mueve el cuerpo cerca de la puerta y aparecerá una llave. Úsala para abrir el baúl, y entra en su interior.

Y ya que estamos en Noctropolis, *responderé a otra pregunta de un lector relativa al observatorio. Evitar las luces de seguridad es una tontería cuando intentas llegar a la plataforma central, pero intentar volver a salir es una auténtica locura. Guarda el juego en este punto. Cuando vuelvas a cargarlo verás que estás en la salida a la que intentabas llegar.*

Prisoner of Ice

Estoy en la Edward's Base. He abierto la caja de la oficina de Sear y lo he cogido todo. He dibujado el pentagrama, y tengo conmigo las notas escritas de Hamsum. He encontrado una piedra en medio del mapa del Polo Sur, pero no puedo extraerla. Puedo ver el fichero de Quincy detrás del prisionero, pero no puedo cogerlo, ya que me come cada vez que me acerco. Ahora, ¿qué?

Hilario López, Cuenca

Con estas cosas que te diré podrás avanzar un poco. Cuando hayas abierto la caja de seguridad debes mirar en la mesa. Usa la foto y el sello de goma en el papel. Coge el ascensor hasta el sótano. Entra en la habitación central y coge la lata. Habla con Miss Trend para concertar una visita con el médico. Cuando le veas, dile que Ryan tiene dolor de estómago, y muéstrale la lata. Cuando salga, coge el manual de la mesa y dáselo a Finlayson. Para entrar en la sala de archivos, debes coger el extintor de incendios, usar el cigarrillo en la papelera, y esconderte en la esquina oscura detrás de la estantería de madera.

Ultima Underworld II

He llegado tan lejos como el vacío etéreo. He anulado toda la magia del Guardián en todos los otros reinos de la existencia, pero no puedo entrar en el sepulcro de la espiritualidad. Como mucho llego a la pirámide, pero una vez ahí vuelvo al principio del reino, o muero. ¡Empiezo a arrepentirme de haber comprado este juego!

Sergio Allende, Bilbao

Mm... he tardado siglos en limpiar tu carta. ¡Seguro que tu madre no sabe que usas tantos tacos!

Ésta es difícil. La versión abreviada de lo que dice la guía oficial es...

Hay varios caminos distintos que hay que completar para tener acceso a la pirámide. Cada vez que se resuelve un camino, hay que subir y bajar la pirámide para cambiar su color al del camino acabado. Inmediatamente se abre un camino nuevo de color distinto. Sé que, por lo menos, hay el rojo, el púrpura, el azul y el amarillo.

Por último, hay que completar un camino dorado. Un consejo para esta sección: al lado de la pared de latón grabado, lanza el hechizo «fly». Suponiendo que la pared mira al norte, vuela hacia el oeste tan lejos como puedas. Haz lo mismo hacia el sur. Vuela hacia el este, y guarda el juego cuando estés a punto de entrar en combate. Una vez acabado el camino dorado, podrás entrar en el sepulcro. Una vez dentro, coge la joya negra y usa la varilla de amatista.

Day of the Tentacle

Hasta ahora no he tenido demasiados problemas, excepto en el punto en que

debo secar el hámster descongelado. Tampoco sé cómo sacar la moneda del suelo que está pegada con chicle.

Marcos Rejón, Málaga

Para descongelar el hámster hay que usar el microondas (¡no lo probéis en casa, niños!). También es necesario coger el suéter miniatura del secador para ponérselo a la pobre criatura para que no pase frío. Para mover la moneda, cambia un juego de llaves con un personaje sospechoso de la calle que lleva una palanca.

En respuesta a otro lector que preguntaba «¿Cómo puedo hacer reír a mi madre?», prueba a usar la caja de risas y la dentadura (o también, si le dices que te vas de casa, se pondrá notablemente contenta, ¡y tu padre estará en la gloria!).

Ultima VIII

Sé que tengo que hacer que el gólem abra algunas puertas muy grandes, pero el problema es que no encuentro la que supongo que da detrás de las catacumbas.

Además, ¿cerca de Tenebrae está la choza del asesino?

Patricia Durany, Tarragona

Mira, no sé cómo llevarte a las catacumbas, porque no sé dónde estás. No obstante, sí puedo decirte que para encontrar la puerta has de viajar desde el hoyo de la muerte, izquierda, sur, izquierda y luego bajar la plataforma. El gólem se crea usando el hechizo «Créate Gólem» en el barro de la parte superior derecha de la pantalla.

El asesino está en la parte este de Tenebrae, al sur de la capucha del verdugo, y bajo la joya.

Sam and Max

He alcanzado el vórtice, pero no sé qué tengo que hacer ahora. Tengo la mayoría de objetos, pero todos parecen inútiles. ¿Para qué sirven las llaves del lavabo y los prismáticos?

S. Antich, Palma de Mallorca

Ah... ¡buen juego! Un conejo loco realizando actos insensatos de violencia... ¡mola! En el vórtice deberías cruzar la cortina de atrás, hablar con el ayudante y coger el mechón de cabello. Regresa al pasillo y anota los colores de las puertas. Entra en el espejo y enciende los imanes para crear los colores de las puertas. Cualquier chiquillo te dirá que si mezclas rojo y azul obtienes el púrpura. Cada vez que crees un color correcto podrás abrir la puerta correspondiente. Detrás de la última verás a alguien que quiere un anillo; si tienes el recuperador de pelotas de golf, podrás sacar el anillo del ovillo.

¡No puedo creer que a estas alturas de tu vida no sepas para qué sirven unas llaves de lavabo y unos prismáticos! De hecho, no es la llave lo que quieres, sino la lima de metal que lleva consigo; al final del juego un yeti estará encantado de recibirla. En cuanto a los prismáticos, los necesitarás en el restaurante, encima del ovillo, para encontrar la roca de la rana.

[Derecha.] Visita el ovillo gigante de Sam and Max...

[Más a la derecha.] ...o una jungla prehistórica con carnívoros del Jurásico, listos para tu *C&C* y para hacerte morder el joystick.





Si te sientes desnudo sin un trillón de piezas y flojo a menos que tengas el cien por cien de salud, sigue leyendo para descubrir cómo convertirte en un superhéroe de la forma más fácil...



Descent 2

Más códigos de trampas que te puedes apuntar.

ZINGERMANS	Modo dios
MOTHERLODE	Armas
CURRYGOAT	Fichas clave
ERICAANNE	Misiles que rebotan en las paredes
WHAMMAZOOM	Selección de niveles
JOSSHUAAKIRA	Mapa completo
EATANGELONS	Armas guiadas
BITTERSWEET	Ácido
ALIFALAFEEL	Accesorios

Command & Conquer: The Covert Operations

La siguiente información es la más rara con que me he topado. Si tienes el disco complementario que contiene las misiones suplementarias de *Command & Conquer*, quedarás pasmado al saber que tiene más misiones ocultas de las que te pensabas. No sólo eso, ¡sino que transcurren en Jurassic Park!

Raptores, tiranosaurios (y otros monstruos de pronunciación difícil) vagando por el campo de batalla. No te engaño, están ahí.

Para acceder a los niveles prehistóricos, empieza el juego tecleando: <C&C FUNPARK>. En el menú escoge «Start New Game». Selecciona el bando en el que jugarás.

MechWarrior 2

Si miras en el directorio \MEK verás unos archivos que contienen cada uno las variantes de mechs que has creado durante el juego. Es posible renombrar estos archivos para que sean de una clase diferente de mech, y para darles más capacidad y tonelaje.

Por ejemplo: Crea un Dire Wolf Mech (nombre de archivo DRW00USR.MEK - DRW99USR.MEK) que tendrán una capacidad de cien toneladas. Puedes renombrar este archivo a un tipo Firemoth (FRM00USR.MEK - FRM99USR.MEK), con lo que tendrás un Firemoth de cien toneladas. Eso implica un armamento mucho mejor, pero manteniendo una gran bonificación por bajo peso, lo que redundará en tu carrera. Además, con este truco, puedes utilizar lo que es un mech de cien toneladas en una misión con un máximo de cincuenta toneladas, seleccionando un mech pequeño. El mech no se moverá tan rápido, ya que necesita el impulso de máquinas mayores, pero gana en coraza y fuerza de vapor.

CONSEJO ÚTIL

Coloca munición en tu brazo derecho, ya que es el que recibe menos impactos, con el consiguiente menor riesgo de que la munición explote.

TRUCOS A CARTA

Truco para Aitor Sánchez del Real para Warhammer.

Nos pedías algún truco para facilitar un poco las cosas. Ahí va,
Password Maestro: Corwin of Amber
Este password debe ser introducido en primer lugar si quieres que funcionen cualquiera de los siguientes:

CÓDIGO	EFECTO
LEVEL NAME	Lleva al jugador al nivel deseado (ej. ORC12) (Este truco sólo funciona en modo Campaña)
YOURS TRULY	Lleva al jugador a la secuencia de victoria. (Este truco sólo funciona en modo Campaña)
CRUSHING DEFEAT	Lleva al jugador a la secuencia de derrota (Este truco sólo funciona en modo Campaña)
IDES OF MARCH	Lleva al jugador a la secuencia final de la campaña en que este jugando.
POT OF GOLD	Añade 10.000 piezas de oro y 5.000 maderas a tus reservas.
EYE OF NEWT	Eleva el nivel de la magia en todos tus conjuros.
IRON FORGE	Renueva todas las tecnologías inmediatamente.
SHEARS	Muestra la totalidad del mapa.
HURRY UP GUYS	Todos los edificios y unidades son construidas y entrenadas a gran velocidad.
THERE CAN BE ONLY ONE	Todas tus unidades son invulnerables.

Kingdom O'Magic

[Abajo.] Puedes escoger entre ser Shah-Ron, una muñeca del planeta Comely, o Thidney, un lagarto de tres metros que puede soportar muchos golpes en la cabeza sin cambios perceptibles en su nivel mental.

Dragones que exhalan fuego, elfos, trolls, chicas con grandes pechos... *Kingdom O'Magic* lo tiene todo. ¿Qué más puede desear un aventurero curtido? Pensamos que una solución completa estaría bien, por lo que hemos apretujado todo lo que tenemos en un suspensorio de piel y le hemos dado un buen impulso.

Sólo hay un par de diferencias entre las misiones de Thidney y Shah-Ron. Serviciales como somos, te las haremos saber cuando lleguen.

La misión tradicional

Ve a la tienda de disfraces y alquila ropa de discoteca de los años setenta. Espera a que se haga oscuro y entra en la *disco*. Cuando haya acabado el bailarín, intenta hablar con él. Si eres Thidney, soltará un talismán; en caso contrario, saldrá contigo y podrás coger el talismán. Úsalo en la *disco* para ganar las botas de oro. Busca el enano errante que se llama Goliath y habla con él hasta que tome tu premio. Irá a la guerra, pero cuando regrese vuelve a hablar con él para que te muestre la entrada secreta a las Dwarvish Halls.

Ahora ve a la tienda de pelucas y coge el tupé en oferta especial: eso te permitirá entrar en la peluquería y coger el folleto de vacaciones. Habla con Granny hasta que salga a hacer té, momento en el que agarrarás el niño de la jaula.

Toma el transbordador para ir a Baker's Island, y usa el niño para que se coma al hombre de pan de jengibre. Entra en la sala y coge la caja de donuts. Ve al muelle de estructura insegura y deja que el policía se coma los donuts. Caerá al agua, dejando atrás sus gafas de sol para que las cojas. Sal de la ciudad y ve hacia Gorgon's Valley. En la entrada del valle, Thidney debe coger el libro de hechizos que está junto a la estatua del hombre con prismáticos. En la entrada de la gruta de Gorgon coge la espada (Shah-Ron también debe recoger el hacha cercana). Entra en la gruta de Gorgon y el personaje utilizará automáticamente las gafas de sol para protegerse. Usa la cocina para ganar el maniquí, y recoge la bolsa de papel del suelo.

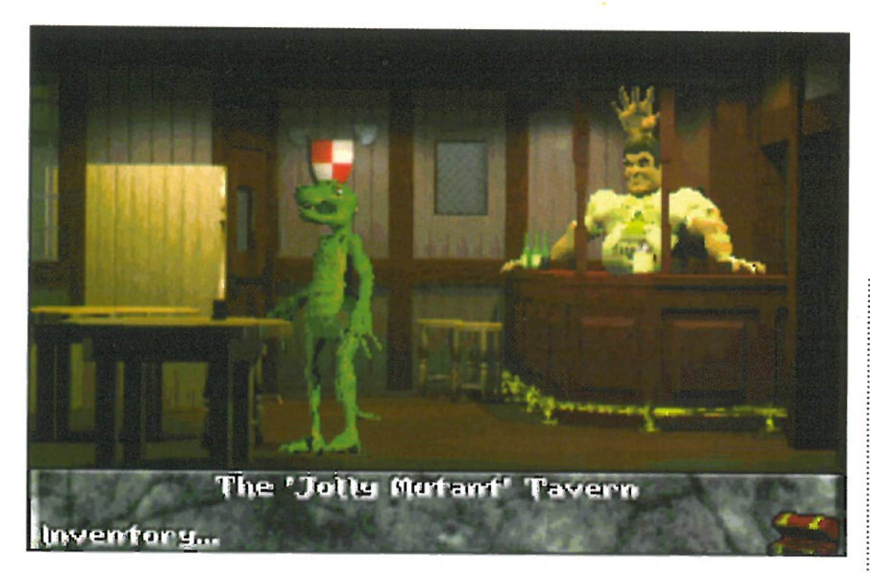
Entra en Backwoods y examina el par de zapatos humeantes para recibir una tarjeta de seguridad. Agarra el teléfono móvil y la lista de instrucciones cercana.

Sigue la pista hacia el oeste para cruzar De Lorean, luego Eastwood, hasta Minar Tragedy. (Nota: Cuando cruces el Kalibre Pass nevado, automáticamente perderás puntos de impactos.)

Entra en la posada de Minar Tragedy y habla con el personaje sospechoso; te invitará a jugar una partida de Pacman, que debes ganar para obtener tu propio pacman amarillo. Ve por la puerta de al lado a la panadería y usa la espada en el cubo de la masa. El panadero cubrirá la espada de pan y la dejará en el cesto de pan francés.









[Izquierda.] Recupera tus fuerzas en cualquier taberna de las esparcidas por todo el Reino.

[Derecha.] La Rhitegard Tower, el hogar de Marshghast, el mago incontinente.

[Abajo.] La expresión «lavabo público» se usa muy literalmente en el Reino...

[Fondo.] Si te haces amigo de Terry el Mago, te ofrecerá los bienes que buscas.

Coge el pan francés y ve al palacio del otro extremo de la calle. Habla con los guardianes para poder entrar en él. Ve a la sala del trono, usa la espada para matar al mayordomo y recoge sus restos en la bolsa de papel. Coloca el maniquí en el trono pequeño y sal.

Busca y entra en la gruta de los trolls, luego usa el folleto de vacaciones para convertirlos en piedra. Recoge la lista de invitaciones para la boda. Anda por la Great Eastern Road hasta que encuentres el coche abandonado, que deberás examinar para hallar el mango del gato. Sigue la carretera hasta el transbordador, y usa el mango del gato para mover el transbordador por el río. Ve al norte para buscar a Timmy el perro y tener unas palabras con él (no dirá mucho, pero recibirás el mensaje de que no va a dejarte entrar en los Barrows).

Ve al sur hasta las Gates of Edam, que se tarda un día en pasar. Regresa al transbordador y lee el anuncio del asta. Regresa hasta Timmy y saca la carne envenenada de su plato. Ve a las Gates of Edam y usa la carne para entrar en su interior. Entra en la posada y sube las escaleras, donde encontrarás un gato que guarda una sábana blanca. Aquí el problema es que hay que matarlo (lo que incluye todas sus nueve vidas), pero no podrás hacerlo hasta que descanses y recuperes tus fuerzas. Lucha con el gato hasta casi la muerte, luego baja las escaleras y alquila una habitación para pasar la noche; suficientemente recuperado podrás regresar y acabar de rematarlo. Coge la sábana, entra en la suite de luna de miel, y examina la cama. Tras obtener el espejo, baja las escaleras y coge el libro de visitantes.

Ve a la cámara mortuoria de los Barrows, desenvaina la espada, y oirás hablar a un fantasma. Sal de la cámara, y vuelve a entrar para recibir un regalo de bodas.

Ve hacia la entrada de Rivendull, cerca de la encrucijada de la Easter Road, y habla con el elfo mafioso para entrar dentro. Antes de tener una charla con Don Elrondo, guarda el juego. Habla con Don y coge el hámster que usa como pisapapeles.

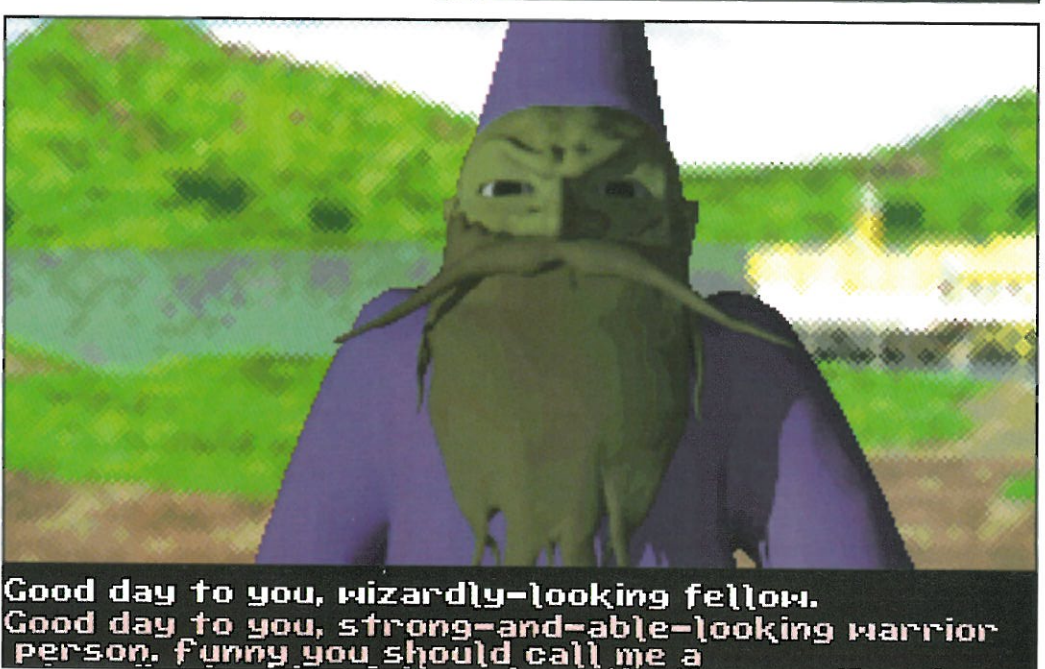
Regresa al lado oriental del mapa, de nuevo por el Kalibre Pass. Cuando lo cruces, busca y recoge el trozo de hielo en medio del camino. Ve al claro de De Lorean y entra en la casa del árbol para buscar el rey y la reina. Habla con el rey, que te dirá que quiere hielo; dáselo y te dará una llave inglesa. (Nota: El hielo se fundirá si tardas demasiado.) Chantajea a la reina para que te dé un brazalete maravilloso, ¡que te dará a cambio de una botella de lejía!

Vaga por el mapa hasta que encuentres a Terry el Mago, que te dará un micrófono a cambio del pacman amarillo. Regresa a Flake Town y habla con la estatua de Elvis fuera de la *disco*. A cambio del micrófono, Elvis te dará un émbolo de goma. El émbolo y la lejía se pueden usar en el lavabo atascado de la parte de atrás de la taberna Moronica, o en el mismo lavabo público. En cualquier caso, eso dejará libre el Sewer Lake, con lo que podrás ir del lado este al oeste del mapa sin tener que usar el Kalibre Pass. Útil, aunque no esencial. (Nota: Para viajar más al este debes utilizar la tarjeta de acceso en la grieta de la puerta de la entrada occidental de Moronica.) Usa el hámster en el buzón para entrar en el Big Dark Tower O'Backwoods. Sube las escaleras, coge el *palantine*, y usa la caja vacía en él. Examina el cartel «en venta» del exterior para averiguar el número de teléfono. Usa el móvil para llamar a dicho número, y descubrirás la información relativa a la Tower of Rhitegard.

Ve a Rhitegard y entra en la torre. Muévete alrededor hasta que estés sobre una baldosa que crea una escalera de caracol. Permanece cerca de la válvula al fondo de las escaleras, y usa el *palantine*. Espía hasta que veas al mago de arriba entrar en el lavabo. Si coordinas bien la acción, podrás usar la llave inglesa en la válvula para que salga disparado por el techo. Sube las escaleras, recoge el sable de luz y sigue hasta el tejado para coger la oveja.

Regresa a Flake Town y haz que esquilen a la oveja en la peluquería. Lleva la







lana a Granny, que te tejerá unos calzoncillos peludos. Ve al bosque y ofrece los calzoncillos a cualquier elfo errante, quien a cambio te recompensará con un tique de regalo. Lleva el tique de regalo hasta el guardián mafioso de Rivendull para hacer un contrato con el dragón.

La misión de los magníficos 7-11

Lo que pronto se pone de manifiesto es que las dos misiones siguientes son sencillamente la Misión Tradicional con algunas tareas adicionales, y es en estas tareas en las que nos concentraremos en esta parte. El objetivo de la misión consiste en reclutar a los siguientes personajes: Super Gingerbread Hero, Balrog, Elvis Golem, Small Caged Beastie, Conrad the Barbarian, Goliath y el Tree Bloke.

Ve al lavabo de Flake Inn y prométele a Conrad que irás a buscarle papel de water. Usa el saco junto a la puerta lateral de la disco para coger el loro de Flake Inn, y dárselo al encargado del transbordador. Ve en el transbordador hasta Baker's Island y habla con el elemental acuático para encender el horno del panadero. Recoge la cuerda y los planos. Coge los donuts y úsalos como antes para obtener las gafas de sol del policía. Vuelve a ganar las botas de oro y dáselas al enano para reclutarlo. Sigue exactamente las mismas acciones que antes en la Gruta de Gorgon, recogiendo los mismos objetos. Busca la gruta con una gran grieta y ata la cuerda a la roca. Úsala en el Balrog para extraerle su diente malo, y así reclutarlo.

Gana la partida de Pacman en Minor Tragedy, y esconde la espada en el pan del panadero de la puerta de al lado. Mata el mayordomo como antes, y busca a Terry el Mago para cambiarle el pacman por el micrófono, y así reclutar la

[Arriba.] Si no estás «harto vino», y quieres estarlo, hallarás la respuesta a tu problema en la bodega de la posada del pueblo Edam.

estatua de Elvis. Con la salud al máximo, ve a la cueva de los troll y consigue la lista de bodas. Sin folletos que puedan ayudarte, tendrás que entrar y salir vivo a patita.

En la posada de Edam deberás conseguir el espejo de mano, la sábana blanca y el edredón, y luego buscar la trampilla en el bar de abajo que conduce a la bodega. Recoge el corcho. Consigue el regalo de bodas en los Barrows como antes.

Consigue el hámster del Godfather, y la llave inglesa y la escobilla del lavabo del rey y de la reina como antes. Ataca a los tres enanos cercanos; mientras estén todos aplastados podrás recoger el *tupperware*. Obtén el *palantine* en la torre y úsalo en Rhitegard como antes. En la Torre de Rhitegard consigue el sable de luz y el tarro de luz. Recluta la bestia de la jaula del tejado.

Ve arriba de la cascada y usa el edredón y el corcho en el barril. Lánzate por la cascada y usa el *tupperware* para obtener el grial, que darás al King Afro para conseguir el papel de water. Dáselo a Conrad. Usa el tarro de luz fuera de la casa del panadero. Usa el rodillo y el cortador del pan de jengibre en la masa. Sal al balcón y usa el interruptor para activar el hombre del pan de jengibre. Busca el Tree Bloke errante y reclútalo.

La misión rara y algo retorcida

Coge la peluca de la tienda de pelucas, y luego recoge el folleto y el spray de pelo. Regresa al salón y consigue el cabello suelto. Intercambia el cabello por el signo en la tienda de pelucas. En la posada consigue el loro mediante el saco, y cambia el signo por un encendedor. Con el mechero y el spray de cabellos haz un lanzallamas.

Ve a la Baker's Island y consigue los donuts, y luego obtén las gafas del policía. (Nota: Aquí hay que coger el Libro de los Nudos.) Repite la rutina de la Gruta de Gorgon.

Ve a la telaraña y usa el lanzallamas para crear pasas gigantes (¡¡¡aaaagggh!!!). Usa el Libro de los Nudos para conseguir la vaca.

Busca al errante Jack y cámbiale la vaca por las judías mágicas. Busca una bala de paja en las cuevas de Moronica y da de comer al caballo de Dimwit Dale para hacer abono. Planta las judías para que crezcan. Entra en la cocina del gigante y cambia las pasas por una vela gigante.

Mata el mayordomo para obtener una llave pequeña. Realiza exactamente las mismas acciones que antes para conseguir el hámster, y acto seguido la rutina anterior en la Dark Tower y Rhitegard. En Rhitegard consigue el sable de luz y los planos del zanco.

Ve a las Dwarven Halls y da los planos del zanco al enano. Coge el traje de asbestos. En el campo fuera de Minar Tragedy hallarás el ojo-en-un-palo. Usa la llave pequeña en el ascensor y ve al piso del medio. Usa la entrada lateral en la torre de vigía, y usa el ojo para engañar el escáner de retinas. Ve al primer piso y ponte las ropas de orco. Ve a la Dark Tower y haz sonar el timbre tres veces. Usa la vela gigante para encender la lámpara.

[Derecha.] Las arañas gigantes pueden ser un problema peliagudo, pero todo se ve distinto después de usar el lanzallamas.





ATM: ¿Estamos preparados?

BYTE

E S P A Ñ A

SEPTIEMBRE 1996 • Nº 21 •

Nuevo estándar PC: 200 MHz
Impresora Laser Jet 5, de HP
Microsoft Explorer 3.0
Netscape Navigator 3.0

Visio 4.0 • Illustrator 6.0 • Nec Multisync • Optima • Ciryx 7X86
Power Builder 5.0 • Win Card • Corel Visual CAD • OLE Tools
IBM ThinkPad 560 • Instant 3D • AST Bravo MS-T 1600 C

12 PLACAS MADRE DE ÚLTIMA GENERACIÓN

¿FOXPRO O DBASE?

3 TARJETAS ULTRASCSI SUPER VELOCES

SEGURIDAD EN WINDOWS NT

LA INTERFAZ OLE DE OPENDOC

NÚMERO DE SEPTIEMBRE

¡GRATIS! 1 CD-Rom

- Pack de conexión Internet de Teleline
- Viso 4.0 en castellano (Válida durante 30 días)
- Microsoft Windows NT Workstation and Migration Planning Kit
- Microsoft Internet Explorer 2.0 y 3.0 (beta 2)





Bienvenido a la Guía de Compras de PC Zone, que es a los juegos lo que los horarios de RENFE a los ferrocarriles. Todo lo que busques, lo encontrarás aquí, ordenadamente compilado, gracias al trabajo duro y callado de nuestro propio driver de motor humano.

ARCADE

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Absolute Zero	70	Proein	No disponible	Absolute Zero es Wing Commander con hielo.
Aladdin	70	Virgin	6.300 ptas.	Escala edificios altos, corta en dos a los villanos con su cimitarra y lleva zapatillas puntiagudas. Es Aladino, quién si no.
Arcade Classics	90	GTI	6.990 Ptas	La perfecta versión arcade de Defender ya vale el precio que pagas.
Azrael´s Tear	90	Proein	No disponible	Un juego de aventura inteligente, una delicia al jugar, y una auténtica bocanada de aire fresco.
Creature shock	78	Virgin	10.500 ptas.	Una aventura 3D atmosférica y absorbente. Grandes gráficos, niveles absorbentes, pero una banda sonora floja.
Desert Strike	78	Erbe	7.350 ptas.	Conversión del clásico juego de la Mega Drive de batallas entre helicópteros isométricos. Los gráficos no son muy buenos, aunque son muy aptos para el juego.
Entomorph	78	Proein	7.995 Ptas	Absorbente, a pesar de una presentación ligeramente desilustrada.
Gearheads	90	Erbe	5.990 ptas.	Completamente brillante y totalmente adictivo.
Magic Carpet II	92	Electronic Arts	6.990 ptas.	La segunda parte, aún más sexy y adictiva. Con más jugo que un orgasmo (medio).
Magic Carpet: Hidden Worlds	80	Electronic Arts	3.990 ptas.	Una especie de módulo para Magic Carpet con montones de nieve. El problema, sin embargo, es que es completa, definitiva,estúpida y sangrientamente difícil.
Mech Warrior 2	88	Proein	8.995 ptas.	Las batallas Mech más entretenidas y divertidas. Recomendado.
Micro Machines 2	92	Proein	9.450 ptas.	Juego de carreras brillante, sencillo y eficaz, con un diseñador de pistas un poco sencillo puesto ahí para guardar el equilibrio.
Metaltech	90	Cocktel Educative	8.500 ptas.	La segunda parte de Earthsiege, pero con un título original que no incluye un 2.
Rebel Assault	93	Erbe	10.500 ptas.	Pura y estrictamente Star Wars. También el juego más importante hasta la fecha.
Rebel Assault 2	90	Erbe	7.990 ptas	Ahhh, acción sensacional, sólida, con clase. ¿Quién quiere un cerebro cuando se tiene la pura pasión de disparar para distraerse?
Slipstreams 5000	88	Erbe	8.400 ptas.	Un producto rápido, de tiros, de carreras y de tres dimensiones de Gremlin. Materia espléndida, y mejor que los juegos de carreras aburridas y en círculos.
S.T.O.R.M	70	Electronic Arts	7.990 ptas.	Juego de tiros submarinos que recuerda en algunos detalles a los clásicos del género.
Tempest 2000	85	Arcadia	6.990 ptas.	Clásica diversión arcade.
Terra Nova: Strike Force Centuari	90	Erbe	No disponible	Una historia de naturaleza pangaláctica, con un juego rápido y atmosférico.
The Hive	78	Arcadia	6.392 ptas.	Uno de los mejores ejemplos de este género, pero todavía una cuestión de gusto personal.
The Lawnmowner Man	77	Arcadia	11.550 ptas.	Presentado excelentemente. Con una acción algo más compleja hubiera estado recomendado sin reservas.
World Rally	76	Arcadia	6.990 ptas.	Un arcade de carreras rápido y furioso con personajes al estilo manga.

ARCADE RADICAL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Descent	94	Arcadia	7.592 ptas.	¿Logrará este juego por fin arrebatarle el primer lugar de Doom? El fabuloso juego 3D de Interplay por fin llega.
Descent 2	90	Arcadia	6.392 ptas.	Hemos disfrutado de verdad jugándolo.
Doom	96	Erbe	7.350 ptas.	El mejor arcade y el mejor juego multijugador de siempre. Doom es el mejor.
Doom II	90	Erbe	10.500 ptas.	La reedición de uno de los mejores juegos de siempre. Nuevos gráficos, una nueva arma y nuevos monstruos. Piérdaselo bajo su responsabilidad.
Duke Nukem 3D	95	Friendware	7.450 Ptas.	Simplemente mejor que Doom.
Heretic	78	GTI	8.400 ptas.	Doom en apuros ¿Podrá una versión de fantasía combativa del mayor juego de todos los tiempos ser alguna, alguna vez mejor? No.
Hexen	84	GTI	No disponible	La continuación de Heretic, y la consagración del consumado Doom.
Iron Assault	57	Virgin	7.350 ptas.	Un juego de "grandes robots" mediano se une a otro juego de "grandes robots" para el PC.
Novastorm	40	Electronic Arts	9.450 ptas.	Insistimos: "Unos buenos gráficos no hacen un buen juego".
Project X	76	Proein	4.200 ptas.	Un tiroteo muy competente y un bonito título asequible económicamente.
PyroTechnia	69	Electronic Arts	6.300 ptas.	Un discípulo de Doom muy pobre el de psygnosis. No obstante, es considerablemente más barato.
Quake	95	GTI	shareware	Por fin la versión shareware del juego más esperado disponible en la red.
Rise of the Triad	82	Friendware	5.450 ptas.	Algunos lo aman, otros lo odian, pero para los Doomeros, uno de los mejores.
T-Mek	75	New Software Center	6.990 ptas.	¿El futuro del deporte o la salvajada que viene?
Tekwar	58	Proein	8.800 ptas.	Lo intenta, de verdad que sí.
Terminal Velocity	80	Friendware	6.450 ptas.	Un buen motor 3D, llevando un par de "pantalones de juego" poco originales y poco adictivos.
Terminator: Future Shock	85	Virgin	8.990 ptas.	Acción, ambiente y terminators.¿Qué más quieres?. Y no te atrevas a decir Doom.
Ultimate Doom	90	GTI	6.300 ptas.	El Doom original reempaquetado con episodios adicionales. ¿Es otro clásico, o simplemente un retoño colosal?
Witchaven 2	72	Proein	6.995 ptas.	"Tan enfermizo, retorcido, sanguinario y depravado como la primera parte."

AVENTURA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Alone In The Dark 2	97	Erbe	8.400 ptas.	¡Absolutamente Brillante! Para lo que se hizo el PC.
Alone in the Dark III	95	Erbe	7.990 ptas.	El capítulo final maravilloso y mega-extraño de la trilogía Alone in the Dark.
Beavis and Butt-head	78	CIC	5.450 ptas.	La risa, al menos asegurada.
Big Red Adventure	70	Proein	8.400 ptas.	La continuación de Nippon Safes...arrgh, ¡manténgalo alejado! Espere un minuto, no obstante, éste parece que puede ser algo bueno.
Burn Cycle	85	Erbe	7.990 Ptas.	Directo del CD-i a nuestros PCs
Chronicles of the Sword	84	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Bioforge ambientado en Camelot.
Cyberia	80	Arcadia	10.500 ptas.	Un candidato al premio de "Juego con el mejor aspecto de 1994". Más dulce que un puding de melaza con capas de crema, seguramente más bueno que Rebel Assault.
Cyclones	78	Proein	9.450 ptas.	Otro clónico Doom, aunque no malo, del equipo que nos trajo Heretic y Shadowcaster.
D	92	Arcadia	6.392 ptas.	Una buena aventura repleta de sadismo.
Daedalus Encounter	58	Virgin	9.450 ptas.	Película interactiva que no logra dar el salto, y su único valor es que en él aparece Tia Carrere, la niña de Wayne's World.
Dark Forces	95	Erbe	11.550 ptas.	El imperio ha llegado a su fin, pero ¿es mejor que el auténtico? Le ofrecimos el primer análisis del juego sobre el que todo el mundo quiere poner las manos encima, en una exclusiva mundial especial, gracias a LucasArts.
Dark Seed II	80	Electronic Arts	No disponible	Para ti, consumidor de buenas segundas partes. Con todo el atractivo visual de H.R. Giger.
Day of the Tentacle	87	Erbe	9.660 ptas.	Una aventura muy americana y muy solícita, con algunas de las mejores animaciones nunca vistas.
Dragon Lore	81	Arcadia	9.450 ptas.	La aventura gráfica multi-CD épica y criogénica por fin ha llegado. ¿Es una rareza francesa más, o al fin un juego decente?
Dust: A tales of the Wired West	77	BMG	5.990 Ptas.	Aventura en 3D de apuntar y hacer clic con temática del salvaje oeste.
Ecstatica	93	Electronic Arts	9.450 ptas.	Un Alone in the Dark definitivamente brillante con personajes a base de elipsoides y montones de nalgas impertinentes.
Fade to Black	94	Electronic Arts	7.990 Ptas.	"Sans doute, les testicles de chien".
Fast Attack	86	Cocktel Educative	7.950 ptas	"Un simulador de submarinos muy complicado, absorbente y atmosférico."
Frankenstein	79	Arcadia	9.900 Ptas	Excelente aventura gráfica malograda por la dificultad de los desplazamientos. Buaaaahh.
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	85	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Aventura de apuntar y pulsar totalmente absorbente, entretenida y compleja, con algunos chistes increíblemente malos.
Full Throttle	92	Erbe	10.500 ptas.	Hurra por las aventuras de LucasArts. Esta vez un tipo duro y grandes motocicletas. Espléndido.
Gabriel Knight	92	Cocktel Educative	8.400 ptas	Brillante y aterradora oferta de Sierra.
Hand Of Fate	82	Virgin	8.400 ptas.	Hay que andar con pies de plomo, ya que es un poco aturdidor.
Helmdall 2	45	Proein	8.400 ptas.	Un gran juego, lástima que no se pueda jugar.
Hell: A Cyberpunk Thriller	25	Proein	8.400 ptas.	Lo es. No lo es. Si realmente es tan malo, empiece a rezar por un perdón instantáneo.
I Have no Mouth and I Must Scream	84	Electronic Arts	No disponible	Para volverse loco. La mejor aventura gráfica de todos los tiempos dirigida a un público adulto y mentalmente sano.
Innocent Until Caught	84	Electronic Arts	9.450 ptas.	El valor de las cárceles.
Jurassic Park	73	Arcadia	7.350 ptas.	A pesar de algunos fallos irritantes, es un juego atmosférico y adictivo.
Kingdom O´Magic	82	Arcadia	7.192 ptas.	Buena combinación de RPG y comedia de apuntar y hacer clic que ofrece seis juegos en uno.
King's Quest VI	90	Cocktel Educative	10.500 ptas.	Excelente uso del CD, a pesar de una historia "suave".
King's Quest VII	93	Cocktel Educative	9.450 ptas.	La última rareza apuntar y pulsar de la escuela champiñonera de Roberta Williams.
Kyrandia 3	87	Virgin	9.450 ptas.	La serie Fables and Fiends de Westwood llega hasta el número 3, ¡y esta vez nos toca el papel del malo!
Legend Of Kyrandia	82	Virgin	9.450 ptas.	Impresionante verlo, aunque no lo suficientemente desafiante si ya se ha jugado con aventuras antes.
Leisure Suit Larry 6	75	Virgin	7.560 ptas.	El mejor Larry, aunque ya se le nota el paso de los años.
Little Big Adventure	93	Electronic Arts	7.990 ptas.	Una aventura realmente emocionante con buenos gráficos y una acción francesa extraña. Hace la boca agua.
Lords of Midnight	60	Proein	9.450 ptas.	Otro juego muy antiguo que ha recibido el trato de la reedición, la mayor decepción desde la fuga de mi infatigable Claire Rayner.
Lost Eden	76	Virgin	7.350 ptas.	El juego de dinosaurios criogénicos por fin llega un año más tarde de que fuera desvelado. Jurassic Park descubre Dragon Lore.
Lost In Time	69	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Aventura dura de buen ver que fracasa al final.
Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle	85	Erbe	5.250 ptas.	Gráficos hermosos, buena música, bastante desafío, aunque con demasiado sabor americano para mi gusto.
Myst	67	Electronic Arts	8.990 ptas.	Surrealista y atmosférico, si no realista.
Noctropolis	79	Electronic Arts	8.990 ptas.	Para variar Electronic Arts va de raro, gótico y terrorífico en esta aventura super heroica poco habitual.
Normality	90	Arcadia	7.495 ptas.	"Una aventura que rompe moldes en un entorno 3D , y un juego de aventura soberbio."
Police Quest: SWAT	83	Cocktel Educative	9.500 Ptas.	Un refrescante cambio en la saga Police Quest.
Police Quest 4: Open Season	78	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Un trabajo auténticamente de profesionales, que puedan pensar y hacer clic a la vez.
Prisioner of Ice	88	Erbe	9.450 ptas.	El segundo juego de la serie Cthulhu de Infogrames, y vaya aventura de apuntar y pulsar.
Return Of The Phantom	73	Proein	9.450 ptas.	Una atmósfera deliciosa y dirigido a los principiantes, pero un poco corto y un precio difícil de justificar.
Return To Zork (CD)	90	Arcadia	10.500 ptas.	Malas noticias para los puristas de las aventuras en texto convencidos de que Zork era sagrado. ¡Ja!
Sam And Max Hit The Road	93	Electronic Arts	9.660 ptas.	Brillantemente original y muy cómico.
Sea Legends	63	Arcadia	6.990 ptas.	Una vídeo aventura al estilo Monkey Island.
Space Quest 6	70	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Aventura vulgar completamente desprovista de humor. ¡A los fans de Space Quest les encantará!
Spaceship Warlock	70	Ubi Soft	9.450 ptas.	Muy ágil, muy pulcro. Su acción es un poco limitada pero en todo momento divertida.
Spycraft	91	Proein	8.995 ptas.	Como entrar en el oscuro mundo del espionaje cual espía de la CIA camuflado.
Star Trek: 25th Anniversarly	86	Arcadia	10.500 ptas.	Un juego valiente que va hasta donde ya se ha estado antes, aunque esta vez con más vocación.
Star Trek: Judgement Rites	79	Arcadia	9.450 ptas.	Las historias son poéticas y la variedad del juego es "fascinante", pero no es el mejor simulador de vuelo ni el mejor juego de aventuras.
Star Trek Klingon	80	CIC	7.990 ptas.	Un cursillo acelerado de como sobrevivir en la violenta sociedad klingon.
Star Trek: TNG - "A Final Unity"	94	Proein	10.500 ptas.	Sí, quizás tenga un título largo y ridículo, aunque sin duda alguna es el mejor juego que puede lucir Star Trek en su título.
The Dig	87	Erbe	7.990 ptas.	The Dig es un positivo recordatorio de los buenos tiempos. Una aventura auténtica con una historia auténtica.
Time Gate: El Secreto del Templario	84	Erbe	7.990 Ptas.	Una especie de continuación de la saga Alone in the Dark, pero no necesariamente mala.
Torin´s Passage	70	Cocktel Educative	10.500 Ptas.	Aventura de apuntar y hacer clic, dibujada por Al Lowe (del famoso Leisure Suit Larry).
Touche: Las aventuras del Quinto Mosquetero.	89	Proein	7.495 ptas.	No es original, pero sirve a la perfección. En la línea de Monkey Island.
Voyeur	40	Arcadia	8.400 ptas.	No tan perverso como la gente piensa. Sí, hay sostenes y ligueros, pero ningún desnudo ni ninguna escabrosidad (bueno, no mucha, al menos para satisfacer el equipo masculino de PC Zone).
Zork Nemesis	65	Proein	9.495 ptas.	"Enigmas, enigmas y más enigmas en la línea de los juegos Myst."

DEPORTES

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Action Soccer	50	Ubi Soft	5.990 ptas.	Tiene potencial, y es el único simulador de futbol cachondo que el Sr. Arus emplearía.
Actua Soccer	92	Arcadia	5.990 Ptas	Sin duda el mejor fútbol en PC hasta la fecha, un gran rival de FIFA.
Advantage Tennis	55	Erbe	7.560 ptas.	Juego de tenis poco excitante al que le falta pulso.
Championship Manager '94	80	Proein	6.300 ptas.	Sigue siendo justo el mejor.
Dino Dini's Goal	60	Virgin	7.560 ptas.	Kick Off con acciones laterales (que funcionan). No tan bueno como Sensible Soccer.
Empire Soccer	57	Arcadia	6.300 ptas.	Malogrado por su vista pequeña del juego, reacciones irracionales de los jugadores y un deslizamiento pobre.
Euro 96	80	Arcadia	7.990 ptas.	"Mejor que Actua Soccer. El mejor programa de fútbol existente, revisado y ampliado."
FIFA Soccer'96	90	Electronic Arts	5.990 ptas.	Sensacional, uno de los mejores juegos de fútbol, fútbol, fútbol, y más fútbol.
Front Page Sports Baseball	85	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Recoge los mejores elementos de todos los mejores juegos, y acaba siendo el mejor.
Front Page Sports Football Pro	85	Cocktel Educative	8.400 ptas.	El mejor de todos, pero se necesita una máquina potente.
International Sensible Soccer	78	Electronic Arts	5.990 ptas.	Uno de los mejores para el PC, pero no tan bueno como el del Amiga.
International Tennis Open	88	Erbe	9.450 ptas.	Definitivamente la nueva semilla en el campo de la simulación tenística.
Jack Nicklaus Signature Edition	85	Proein	4.200 ptas.	Un buen juego de golf a un precio increíble.
Kick Off 3	55	Arcadia	4.392 ptas.	Buenas prestaciones, pero la acción no tanto.
Kick Off 3: European Challenge	70	Arcadia	6.300 ptas.	El último Kick Off fue una absoluta pesadilla. ¿Se ha limitado Anco por fin a Europa?
Links	80	Erbe	3.570 ptas.	Un excelente juego de golf para todo aquel que tenga un PC por lo menos ninja.
NBA Live '96	92	Electronic Arts	5.990 Ptas	La versión 96 del mejor juego de baloncesto del 95
NHL Hockey'96	90	Electronic Arts	5.990 Ptas.	La ultima versión de este clasico de EA Sports, y la única que vale la pena comprar.
PGA European Tour	94	Electronic Arts	5.990 ptas.	"Es nuevo, es bueno, pero es lo mismo de siempre."
PGA Tour'96	94	Electronic Arts	5.990 ptas.	Si su predecesor nos parecía magnifico, este sin duda alguna vuelve a asombrarnos al superarse a si mismo.
Onside	85	Proein	6.995 ptas.	"Otro simulador de fútbol, perdedor en gráficos pero ganador en jugabilidad."
Sensible Soccer	70	Proein	7.350 ptas.	El mejor juego de fútbol para el PC, aunque no tan bueno como debería haber sido.
Sensible World of Soccer	60	Electronic Arts	5.990 ptas.	Demasiado poco, demasiado tarde, ¡demasiado malo!
Striker	55	Arcadia	6.300 ptas.	Otra pena Paul Bodin del mundo de los juegos deportivos.
Striker 95	62	Erbe	7.350 ptas.	Juego de fútbol que parece realmente fabuloso, pero que no llega a dar la nota con su acción.
Unnecessary Roughness	66	Proein	8.400 ptas.	Bastante correcto. Tan bueno como la mayoría de simuladores futbolísticos americanos.
Virtual Pool	91	Arcadia	9.450 ptas.	Acción y gráficos 3D soberbios, con una opción multijugador en red. Casi tan real como el juego a billar auténtico.
Virtual Snooker	60	Arcadia	8.490 ptas.	También conocido como "ronquido virtual".
Winter Olympics	64	Electronic Arts	9.030 ptas.	Tiene sus momentos, pero seguramente jugará con él unas pocas horas, y no volverá a cogerlo antes de un año, si es que está muy aburrido.

ESTRATEGIA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Across the Rhine	86	Proein	9.450 ptas.	Si tiene la cabeza llena de pájaros, pensará que es una gónada de perros. Si es un poco más espabilado, seguirá gustándole, una vez haya logrado abrirse camino por su manual, esto es.
Afterlife	88	Erbe	No disponible	Otro simulador del concepto de Dios fiel al concepto Sim City.
Alien Legacy	80	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Estrategia espacial muy parecida a la de Outpost, aunque sin sus adornos. Desesperante al principio, pero gratificante en última instancia.
Ascendancy	93	Virgin	7.990 Ptas.	¿Que es eso que sale por la venta? ¡Oh, es tu vida social!
Battle Bugs	65	Cocktel Educative	No disponible	Animaciones maravillosas y entretenidas, y unas pantallas de juego con una profundidad de estrategia oculta.
Battle Isle 2	91	Seric's Room	8.600 ptas.	Sin asomos de dudas, el juego de estrategia del año.
Battle Isle 3	93	Electronic Arts	8.990 ptas.	Ahora no hay motivos para no atreverse.
Caesar Deluxe	70	Proein	7.350 ptas.	Más amigable que su predecesor, aunque el juego sigue siendo el mismo.
Cannon Fodder 2	74	Virgin	7.530 ptas.	¿Es más de lo mismo, o bien Cannon Fodder 2 es una mejora significante? Los más sensibles responden "diversión con armas".
Castles II	65	Arcadia	9.490 ptas.	Interplay normalmente lanza juegos excelentes. Este no es uno de ellos.
C&C:The Covert Operations	84	Virgin	2.990 ptas.	Un nuevo disco de misiones de los amigos de Westwood.
Civilization 2	90	Proein	No disponible	Civilization tal como lo conocemos. Bueno, casi.
Colonization	90	Proein	9.450 ptas.	Intente imaginar Civilization con mayor profundidad y gráficos mejores. Bien hecho... ya sabe cómo es Colonization.
Command & Conquer	95	Virgin	5.990 ptas.	Dune 2 más Cannon Fodder en un brillante juego de soldaditos.
Conquest of the New World	75	Arcadia	7.990 ptas.	Un nuevo juego de estrategia al estilo "conquistar y destruir".
Dark Sun II	80	Proein	9.450 ptas.	Lo querrá por su inteligencia, no por su aspecto.
Frontier: Elite II	95	Proein	8.400 ptas.	Sin duda alguna un clásico sin rival; nada se le parece.
Hammer of the Gods	77	Electronic Arts	No disponible	Dominación nórdica y peleas europeas en general en este simulador de guerra estratégica sencillo aunque adictivo de la Informática del Nuevo Mundo.
Lords Of Power	85	Ubi Soft	8.400 ptas.	Una simulación de primera clase que sería una locura no tener.
Outpost	84	Cocktel Educative	10.500 ptas.	Un juego soberbio. Adictivo si se posee el hardware necesario, terrible si no.
Pirates Gold!	75	Proein	9.450 ptas.	Tan bueno como el original. En realidad, es casi como el original.
Railroad Tycoon Deluxe	72	Proein	8.400 ptas.	Algo mejor que el original, aunque si no dispone del original aumente la puntuación en un 20%.
Return Fire	65	New Software Center	6.990 ptas	El juego de "atrapar la bandera" en versión modernizada.
Sabre Team	60	Proein	6.300 ptas.	Todo esto ya se ha hecho antes, y mucho mejor también.
Seal Team	77	Electronic Arts	2.990 ptas.	Me imagino que el guión debió ser fabuloso. Sin embargo, al pasarlo a código, parece como si algo se hubiera dejado atrás.
Sim City Classic	70		3.570 ptas.	Todavía un gran juego, pero primero mire Sim City 2000.
Sim City Enhanced	82	Arcadia	7.592 ptas.	Sim City es un juego excelente, pero este precio es muy caro por unas cuantas mejoras.
Sim Tower	70	Erbe	8.400 ptas.	Sim City visto por el lado de las torres, aunque no tan adictivo, y la presentación es mala.
Sim Town	81	Erbe	6.300 ptas.	Divertido y educativo a partes iguales. Pero es más, podemos hacer que la gente refunfuche cuando sea pisoteada.
SimLife For Windows	69	Virgin	7.560 ptas.	Si le gusta SimEarth...Divertido, pero no para siempre.
Starlord	70	Proein	9.450 ptas.	Podría haber sido excelente. Podría. ¡Lástima!
Syndicate	90	Electronic Arts	2.990 ptas.	Increíblemente violento, completamente inmoral y brillantemente divertido.
The Settlers II	90	Electronic Arts	5.990 ptas	La continuación de "The Settlers" : mejoras visuales y de contenido.
Theme Park	93	Electronic Arts	7.990 ptas.	Un simulador de "negocios" muy ingenioso que es muy, muy, muy divertido todo el rato. Hip hip Hurra por Bullfrog.

This Means War	89	Proein	9.900 ptas.	Si un Command & Conquer a ritmo lento y el juego de estrategia Across the Rine tuvieran un hijo, tendría este aspecto.
Transport Tycoon	94	Proein	9.450 ptas.	Uno de los mejores juegos de estrategia, y una reedición más que valiosa de Railroad Tycoon.
UFO Enemy Unknown	93	Proein	9.450 ptas.	Diseño brillante, perfectamente implementado y totalmente absorbente.
Warcraft	75	Arcadia	8.400 ptas.	Un juego de estrategia bueno, sencillo y adictivo.
Warcraft 2: Tides of Darkness	82	NeoTokio	7.490 Ptas.	Adictivo juego de estrategia ligeramente perjudicado por una dudosa inteligencia artificial.
"Warcraft II, Expansion Set: Beyond the Dark Portal"	90	Hdos. de Nostromo	4.890 ptas.	Misiones para los fans de Warcraft II.
"Warcraft II, More War"	90	Hdos. de Nostromo	5.169 ptas	Misiones para los fans de Warcraft II.
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	83	Proein	7.995 ptas.	Adictiva estrategia a tiempo real ... pero demasiado difícil. Demasiado, demasiado difícil.
X-COM	94	Proein	9.450 ptas.	El primer X-COM fue absolutamente brillante. Esta reedición es todavía mejor.

INTERÉS GENERAL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Disney Animation Studio	75	Erbe	21.000 ptas.	Un enfoque más serio con animaciones de muestras soberbias utilizables.
Klik'n'Play	88	Arcadia	8.400 ptas.	Muy intuitivo, y con mucha diversión. Nos permitirá crear todos los juegos imaginables de la forma más sencilla
Quest for Fame	80	Erbe	8.990 ptas.	En busca de la fama a traves del Rock'n'Roll. Burt Weedon, tus días están contados.
Redshift	95	ICS	18.690 ptas.	Un programa impresionante que será difícil batir.

JUEGOS DE CARRERAS

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Al Unser Jr. Arcade Racing	60	Proein	6.495 Ptas.	Aunque por su puntuación lo parece, no es tan malo aunque no tiene nada especial.
Big Red Racing	87	Proein	No disponible	Un juego de carreras seriamente estrambótico con suficientes caminos como para mantenerte ocupado durante días.
Cyclemania	83	Proein	8.400 ptas.	Esqueje del Road Rash de la 3DO muy competente, con fondos digitalizados adorables y grandes motos.
Extreme Games	70	Electronic Arts	6.990 ptas.	Sería mejor que se llamase Extrema Pereza.
F1	40	Proein	6.300 ptas.	Los campeones de los deportes producen otro éxito mundial.
Fatal Racing	88	Arcadia	5.990 Ptas	Ridge Racer más Stunt Car Racer ...en un Pentium, claro está.
Formula One Gran Porix 2	95	Proein	No disponible	Una auténtica obra maestra; este es el mejor juego al que hemos tenido el placer de jugar en muchísimo tiempo.
Grand Prix 2	97	Proein	8.495 ptas	El juego que ha provocado mayor exitación en la redacción de PC Zone en los últimos tiempos.
Hi-Octane	83	Electronic Arts	6.990 ptas.	Bullfrog sorprende a todo el mundo lanzando un juego de carreras, y sorprende a todo el mundo todavía más al no hablar de él hasta que estuvo a punto de ser acabado.
Indicar Racing II	90	Virgin	No disponible	Si ya tienes el Indycar original, entonces quítale 10 puntos a esta cifra.
IndyCar Racing	93	Virgin	9.450 ptas.	El juego de carreras definitivo. Y viene con un bigote gratis.
IndyCar Racing Expansion Pack	94	Virgin	3.780 ptas.	Sus pistas son mejores que las del original (si pretende que Phoenix no exista).
Lotus - The Ultimate Challenge	68	Erbe	7.350 ptas.	Nada particularmente nuevo, pero buena diversión, especialmente en modo bijugador.
Megarace	65	Proein	8.400 ptas.	Una soberbia demostración de lo que puede hacerse gráficamente en un CD-ROM...y la facilidad con que se resiente la acción.
NASCAR Racing	84	Virgin	9.450 ptas.	Payrus viene después de IndyCar con el famosos deporte americano de conducir dando vueltas y más vueltas.
Network Q RAC Rally 2	80	Arcadia	7.350 ptas.	Una contribución bastante buena a la cosecha actual de juegos de carreras, si logra superar la increíble pericia de los contrincantes.
Power Drive	50	Electronic Arts	8.400 ptas.	30 puntos menos por no tener modo bijugador. Fuera Power Drive.
SuperKarts	82	Virgin	No disponible	La mayor diversión que se puede tener con las posaderas a un palmo del suelo, llevando un casco ruinoso y vestido con pieles de colores brillantes.
The Need for Speed	89	Electronic Arts	6.990 Ptas.	No busques más, este es el autentico espiritu de las carreras para PC. Sólo para PCs Ninja.
Virtual Karts	71	Virgin	7.495 ptas.	es una distracción medianamente absorvente para un par de horas, pero no mucho más.
Wipeout	78	Electronic Arts	7.990 Ptas	No esperes encontrar la versión PlayStation del juego.

JUEGO DE MESA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Battle Chess	45	Arcadia	9.450 ptas.	Tablas en la serie Battlechess.
Kingmaker	88	Electronic Arts	7.980 ptas.	Sin duda alguna la mejor conversión de juego de salón desde hace mucho tiempo.
Lucky's Casino Adventure	60	Mindware	9.450 ptas.	Desafiante, divertido, totalmente adictivo, pero un poco caro.
Virtua Chess	85	Proein	9.450 ptas.	Ajedrez SVGA 3D elegante de Titus, Francia. Tiene un aspecto distinto y una masa cerebral bastarda de ninja.

PELÍCULA INTERACTIVA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Bioforge	95	Electronic Arts	6.990 Ptas.	¿La primera película interactiva auténtica? ¿O Bioforge no es más que un juego que se parece a Alone in the Dark?
Cadillacs & Dinosaurs: The Secon Cataclysm	49	Erbe	5.990 Ptas.	La serie de dibujos animados embutida en 3 CDs.
Hard Line	85	Virgin	6.500 ptas.	Un juego de mucha acción, con muchos FMV, violencia, pero falto de originalidad.
The 11th Hour	67	Virgin	7.990 Ptas.	Mm, juegos de salón y pornografía. No es la mejor combinación.
The Beast Within: Gabriel Knight 2	88	Cocktel Educative	10.975 Ptas.	Una película interactiva que no es tan mierdosa como otras.
Under a Killing Moon	89	Electronic Arts	11.990 Ptas.	Los cerdos pueden volar. Las películas interactivas existen. O casi.
Wargame Construction Set 2: Tanks!	90	Proein	8.400 Ptas.	No se preocupe de los tanques de 50 toneladas: este es un juego de guerra de 50 toneladas de solidez y capacidad.

LUCHA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Battle Arena Toshinden	83	Arcadia	6.990 ptas.	Una conversión de PSX a PC bastante buena de un juego bastante bueno.
Battle Beast	68	Electronic Arts	No disponible	Sólo por si esta harto de repartir piños con robots, y guerreros musculosos.
FX Fighters	93	Erbe	8.400 ptas.	Lo más parecido a Virtua Fighter para el PC, y con mucho el mejor pugilato que pueda adquirir.
Mortal Kombat	80	Virgin	6.300 ptas.	No tan bueno como el Street Fighter II de la SNES, pero el mejor para PC.
Mortal Kombat 3	92	GTI	8.000 Ptas.	Si la sangre de los anteriores MK le impresionó, no intente jugar con esta 3ª edición, con montones de nuevos enemigos, golpes, fatalities, etc.
Primal Rage	82	Erbe	7.490 Ptas.	Una versión computerizada de Jurasik Park para psicópatas.
Resurrection: Rise 2	73	Arcadia	7.990 ptas.	Rise 2 es mucho mejor que el original, pero aún está muy lejos de ser un clásico
Street Fighter II	81	Electronic Arts	6.300 ptas.	Adictivo y violento, aunque en cuarentena mientras no se posea un teclado de juegos.
Super Street Fighter	75	Virgin	5.900 ptas.	"El último retoño nacido en la familia Street Fighter, y radicalmente mejorado."
Super Streetfighter II Turbo	90	Proein	8.400 ptas.	Otro juego con nombre largo. SSF/II Turbo de Gametek es una de las mejores conversiones arcade nunca vistas en el PC.
Ultimate Body Blows	78	Proein	6.300 ptas.	Una conversión Amiga procedente de Team 17. No se enoje con él, realmente es bastante bueno.
Xenophage	65	Friendware	No disponible	El juego de lucha con los monstruos más feos nunca vistos hasta el momento.

MÁQUINA DEL MILLÓN

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Extreme Pinball	65	Electronic Arts	5.990 ptas.	Demasiado parecido a Epic Pinball.
Pinball Dreams	78	Erbe	7.980 ptas.	Tan divertidos como los reales, aunque un poco caro.
Pinball Dreams 2	70	Erbe	4.200 ptas.	No del todo malo. Está repleto de asistentes con los que dar a la bola.
Pinball Fantasies	80	Erbe	7.980 ptas.	La máquina más correcta de todas y un digno sucesor del Pinball Dreams original.
Pro Pinball: The Web	90	Arcadia	4.990 Ptas	No acudas a nosotros si acabas con dolor de dedos
Psycho Balls	78	Proein	9.450 ptas.	Máquina del millón de Codemasters. Algunas mesas bonitas. Algo de música buena. Variado.
Tilt	80	Virgin	4.002 Ptas	No está nada mal. No se vuelve demasiado monótono, ya que existen seis tableros donde elegir.

PLATAFORMAS

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
3D Lemmings	71	Electronic Arts	5.990 Ptas.	Si no tenias suficiente con estos bichillos, ahora puedes volver a intentarlo con su nueva versión en 3D.
All New World of Lemmings	80	Electronic Arts	No disponible	Más mundos, niveles y trampas para el enjambre de diablillos más famoso para PC
Cool Spot	80	Virgin	6.300 ptas.	Encantador y accesible, excepto que es estrictamente para los adolescentes.
Lion King	71	Virgin	6.300 ptas.	La película éxito de taquilla se convierte en un juego de plataforma razonable. El buen consejo número 1 de PC Zone (de una serie de...): simplemente pretende que el PC sea una Mega Drive.
Magic Boy	60	Arcadia	5.460 ptas.	No del todo "mágico".
Pitfall: La Aventura Maya	70	Proein	7.495 Ptas.	¿Quién dijo que Windows'95 no serviría como plataforma para juegos?
Prehistorik 2	50	Proein	1.680 ptas.	Un juego de plataforma muy mediano, que compite con otros juegos de oferta y poco más.
Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame	89	Electronic Arts	8.400 ptas.	Opinamos que se podía haber hecho más, aunque en todo caso es muy bueno.
Rayman	91	Ubi Soft	7.995 Ptas.	Directo a la lista de clásicos de plataformas.

PUZZLE

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Litil Divil	90	Erbe	8.400 ptas.	Un excelente puzzle con inteligencia y olfato.
The Even More Incredible Machine	89	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Si nunca ha jugado con The Incredible Machine ahora es la ocasión. ¿A qué espera?

RECOPILACIÓN

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Atari Action Pack	50	Arcadia	5.250 ptas.	Esta compilación incluye montones de juegos Atari VICS realmente viejos, todos para Windows y en un CD. Es como una máquina del tiempo que nos llevase a un lugar inmundo.
Battles of Time	68	Ubi Soft	7.950 Ptas.	Recopilación que se aguanta por títulos como:Perfect General, Battle Isle,Mega-Lo-Mania y First Samurai.

ROL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Betrayal At Krondor	91	Cocktel Educative	9.450 ptas.	La licencia marca la diferencia. Una gran historia y un gran juego.
Dark Sun: Shattered Lands	83	Proein	9.660 ptas.	Lo mejor después de Ultima.
Dungeon Master 2	59	Arcadia	7.592 ptas.	Llegó tarde y la espera no valió la pena. Decepcionantemente desfasado y pasado de moda.
Eye of the Beholder III: Legend of Myth Drannor	64	Proein	8.400 ptas.	No posee la misma atmósfera que sus predecesores. Estrictamente para la brigada de las uñas amarillas, me temo.
Lands of Lore	90	Virgin	7.560 ptas.	Un buen recordatorio absorbente de lo que debería haber sido Eye Of The Beholder III.
Lord of the Rings	70	Arcadia	9.450 ptas.	Nueva y mejorada aventura Tolkien de interpretación de roles, sólo para fans pacientes y fantasiosos.
Realms of Arkania: Star Trail	85		9.450 ptas.	La reedición del gratamente recibido Blade of Destiny por fin en CD-ROM. Hip hip...
Shadowcaster	66	Electronic Arts	2.990 ptas.	Ni Wolfenstein ni Underworld. Ni tampoco en medio.
Stonekeep	76	Arcadia	9.900 Ptas	Bueno, es mejor que Eye of the Beholder

SIMULADORES

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
1942: Pacific Air War	89	Proein	9.450 ptas.	Dos grandes juegos, Carrier Battles y Task Force 1942, en un paquete. ¡Un ganador!
Advanced Tactical Fighters	95	Electronic Arts	7.990 ptas.	Nuevo, novedoso, bonito, divertido y sofisticado.
Aces Over Europe	78	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Es mejor que Aces Of The Pacific, como es de esperar. Desfasado, pero todavía apto para el juego.
Air Power	84	Proein	9.450 ptas.	Rowan se une a Mindscape y mezclan lo mejor de sus simuladores de vuelo, para conseguir una especie de juego de estrategia de fantasía muy entretenido.
AIV Networks	80	Erbe	9.450 ptas.	Un simulador comercial para la gente que adore los trenes (¡Cielos! ¿Y luego qué?)
Apache Longbow	96	Proein	7.995 Ptas.	Sin duda alguna el mejor simulador de helicópteros que ha pasado por nuestras manos
Apache Longbow	96	Electronic Arts	7.990 ptas.	El simulador de helicópteros más realista y espectacular.
Armored Fist	86	Electronic Arts	9.450 ptas.	Comanche sobre ruedas...pistas. Ya sabe lo que quiero decir.
Beneath A Steel Sky	83	Virgin	8.400 ptas.	Gráficamente bueno y como puzzle atractivo, al que apetecerá volver.
EF 2000	97	Arcadia	7.120 ptas.	De vicio, algo para todo el mundo. El mejor balance que hemos visto entre el simulador y el juego.
F-15 Strike Eagle II	85	Erbe	3.570 ptas.	Logra portarse bien en los combates aéreos.
Fighter Duel	77	Erbe	7.990 Ptas	Dispone de unos modelos de aviones pasables, pero éstos aparecen encerrados en el interior de un dudoso entorno y decorado.
Fleet Defender	86	Proein	9.450 ptas.	Un simulador de vuelo peso pesado, tanto ayudado como obstaculizado por unos gráficos muy inteligentes.
Flight Simulator 5.0	90	Microsoft	7.350 ptas.	El simulador de vuelo definitivo, pero no el "juego" de vuelo definitivo.
Grand Prix Manager	85	Proein	No disponible	El mejor simulador de gestión de Grand Prix de los disponibles ... aunque también es el único.
Hind	90	Proein	No disponible	Un helicóptero feo y con el peor índice de supervivencia tras accidente.
Imperial Pursuit	80	Erbe	4.200 ptas.	Larga y absorbente serie de tareas impuestas por la historia. Perfecto para los fans de Skywalker.
Inferno	88	Arcadia	7.192 ptas.	Juego de DID largo tiempo esperado. Montones de naves espaciales y extraterrestres de aspecto tonto. Uno de los mejores juegos de combate espacial.
KA-50 Hokum	85	Virgin	8.400 ptas.	Sin duda alguna el mejor simulador de helicópteros que se puede adquirir. Algo saca la cabeza por la hélice (sí, ya sabemos que está ahí...)
Knights Of The Sky	79	Erbe	3.570 ptas.	Un juego que vale la pena tener solamente por su opción bijugador.
Metaltech: Earthsiege	87	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Vuélvase loco en este festín de HERCs de Sierra. Solamente una cosa, ¿por qué tiene HERCs extravagantes que andan, cuando el suelo es perfectamente llano?
MIG-29	75	Proein	4.200 ptas.	Un excelente módulo para los fans de Falcon 3.0, aunque nada del otro mundo en cuanto a simulación de vuelo.
Overlord	85	Virgin	8.400 ptas.	Una vieja idea renovada con algunos detalles interesantes.
Privateer	75	Electronic Arts	10.500 ptas.	A los fans de Wing Commander les gustará. A los de X-Wing no. Tan sencillo como esto.
Seawolf	83	Electronic Arts	2.990 ptas.	Un simulador submarino muy atmósferico con un interfaz de control del demonio.
Silent Hunter	94	Proein	No disponible	Una delicia para los amantes de los submarinos y de la Segunda Guerra Mundial.
Space Simulator	75	Microsoft	8.400 ptas.	Una gran simulación de la conquista humana del espacio, un poco demasiado ambigua por su propio bien.
Strike Commander: Tactical Operations	80	Electronic Arts	2.990 ptas.	Esencial si pretende sacar el máximo de Strike Commander.
SU-27 Flanker	95	Proein	7.995 ptas	Con opción de red tendría un 100 por lo menos
Tank Commander	60	Proein	8.400 ptas.	Un juego de tanques al estilo de oferta a precio normal. Si tiene más dinero que sentido común, ¡lo adorará!
TFX	80	Erbe	9.450 ptas.	Gran juego con adornos totalmente supérfluos.
TIE Fighter	94	Erbe	10.500 ptas.	Calidad salvaje e indisoluta. Regálese una copia.
TIE Fighter: Defender of the Empire	73	Erbe	4.200 ptas.	Dos misiones nuevas y una nave nueva. ¿Con qué nos sorprenderán luego?
US Marine Fighters	92	Electronic Arts	3.990 ptas.	Absolutamente brillante. La única cosa que evitó que le otorgásemos un 100 fue su falta de opción en red.
US Navy Fighters	90	Electronic Arts	9.450 ptas.	Si fuera multijugador, le daría un 100. Pero no lo es, así que no lo haré.
Wing Commander III	62	Electronic Arts	12.600 ptas.	Cuatro millones de dólares, Luke Skywalker y una actriz famosa del porno: definitivamente una situación potencialmente interesante, si es que hay alguna.
Wing Commander IV	85	Electronic Arts	No disponible	Gran película, mediocre juego..

WARGAME

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
74 Wargame Construction Set 2: Tanks!	90	Proein	8.400 ptas.	No se preocupe de los tanques de 50 toneladas: este es un juego de guerra de 50 toneladas de solidez y capacidad de fuego. Absolutamente brillante.
Fields Of Glory	89	Proein	9.450 ptas.	Un simulador brillante que involucra hasta el jugador más reacio. Solamente su velocidad no le permite obtener el título de Clásico.
Legions	65	Proein	7.500 ptas.	Es definitivamente uno de los cabezas hexagonales, esto es. Es intenso, viciosamente estratégico y se ejecuta bajo Windows.
Perfect General 2	82	Mindware	9.450 ptas.	Juego de estrategia hexagonal para aquellos que les guste realmente los juegos de guerra intensos.

Lista de distribuidores nacionales

Distribuidor	Teléfono
ABC Analog	(91) 634 20 00
Arcadia	(91) 561 01 97
CD Projects SL	(983) 29 28 39
CIC	(91) 326 01 20
Cocktel Educative	(91) 383 26 23
Computer 2000	(93) 449 91 11
Electronic Arts	(91) 304 70 91
Erbe	(91) 539 98 72
Friendware	(91) 308 34 46
GTI	(93) 424 17 03
ICS	(93) 419 56 76
McGraw Hill	(91) 372 81 93
Microsoft	(91) 804 00 96
Mindware	(93) 415 36 06
Hdos.de Nostromo	(91) 593 29 45
Proein	(91) 576 22 08
Seric's Room	(977) 33 00 56
Soft Mail	(93) 451 30 22
Sony Computer Entert.	(93) 423 07 47
Ubi Soft	(93) 589 57 20
Virgin	(91) 578 13 67





Una vez más, la batalla *Duke* vs *Quake* sigue dando de qué hablar aunque, esta vez, también hemos recibido unos cuantos comentarios positivos acerca de lo buenas que son algunas cosas de nuestra revista. ¡Guay! Estoy seguro de que llegaréis muy lejos si seguís con esta actitud.

[Debajo.] EF2000 ¿Qué es esto? ¿Un trabajo para Rentokil?

PROBLEMAS CON EF2000

No sé si estáis al corriente de todo el lío relacionado con los ajustes del *EF2000* pero he pensado que tal vez os gustaría revisarlo de nuevo. Lo compré después de leer vuestro artículo y, como siempre, teníais toda la razón del mundo: es una simulación suprema. De todos modos, tiene ciertos errores, que DID trató de arreglar con el lanzamiento de dos nuevos ajustes que han mejorado ostensiblemente el funcionamiento de la simulación.

Todo este «lío» viene porque los nuevos ajustes han provocado nuevos errores (!), a pesar de que también han ayudado mucho a mejorar el juego, que es la razón por la que pensé que tal vez os interesaría revisar el juego de nuevo.

También me gustaría que consideraráis el hecho de incluir el ajuste en el CD de portada y, además, toda la gente que no tiene CompuServe o conexión por red tendría que seguir jugando a la (muy inferior) versión original.

D. T.
100342.3150 @compuserve.com

Ya sabemos que existen algunos problemas con los ajustes y que nadie parece tener una explicación lógica de lo que está pasando. Dicho esto, me alegro de que algunos de esos fallos se hayan arreglado. ¡Hurrah! por los discos de ajustes –casi todo lo que hemos visto últimamente tiene algún ajuste que, con el objetivo de reparar un error, siempre crea otro–.

PUTA MILI

Después de varios meses comprando la revista, por fin me decido a escribir, aunque he sentido el impulso en alguna otra ocasión. Cuando hice la puta *mili*, años ha, disparé el Cetme un sola vez, primero con balas de plástico y luego de verdad. La verdad, me pareció la cosa más incómoda del mundo. El cacharro aquel pesaba con avaricia, cada vez que disparaba se me caía el casco sobre la nariz y acabé con el hombro dislocado y los oídos pitando. En aquella época no llevaba gafas, pero fallé del centro del blanco por dos palmos. Luego me colocaron de mecánico y aprendí el arte del escaqueo.

Seis años después me conozco el *Doom 2* como si fuese mi casa, he arrasado con el *X-Wing* y el *Tie Fighter* y comenzó a picarme el cuerpo cuando, en pleno vuelo, pulsaba el botón de disparo del stick y... ¡No pasaba nada! (Respiré aliviado cuando, en una de las lecciones de vuelo, deshice el avión y escuché el grito de agonía de mi instructor mientras caía sobre la campiña francesa *¡Oh la la! Quesquesé? Supermané? Supercocó? Lou-lou? ¡No! Sé le petit garsón ateguisandó.*

¿Cómo se come esto? ¿Es el gusto por la violencia en la vida real inversamente proporcional al gusto por la violencia en el ordenador? ¿Por qué me he alargado tanto en esta tontería?

A. Rodríguez Cano

No lo sé. Tampoco lo sé. Ni idea.



Por fin hay una nueva forma de comunicarte con nosotros. Tú decides, puedes hacerlo por correo tradicional o por correo electrónico.

Cartas
PC ZONE
Zinco Multimedia
Conde Borrell, 208, 2º4ª
08029 Barcelona

E-mail: pczone@lix.intercom.es

ALGEBRA LINEAR

Me gustaría subrayar que el resultado de cruzar *System Shock 2* con *Ultima Underworld 3* es igual a *System Underworld 6* y no *4* como se ha dicho. A ver si os compráis un buen libro de álgebra lineal antes de escribir la próxima revisión.

Albert Einstein



[Arriba.] Como recibamos más cartas sobre *Duke vs Quake* u oigamos una sola palabra más sobre eso, enviaremos a los chicos de seguridad y así sabréis lo duro que es el zumbido de **PC Zone**.

POSDATA: Este grave error tuvo lugar en el artículo sobre *Azrael's Tear*.

POSPOSDATA: Esta carta obviamente merece ocupar el «Rincón del Bicho Raro». Es por eso por lo que he decidido adoptar un ataque preventivo y no leer ninguna de vuestras revistas después de comprarlas.

David Claudio

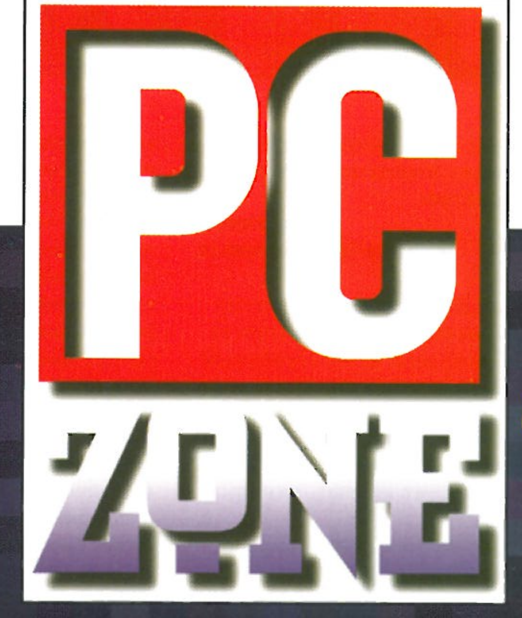
Gracias por tu aclaración. Como resultado de este grave error, Mr. Presley, el caballero responsable del mismo, ha sido duramente apalizado y exiliado. Ahora mismo, seguro que está vagando muy lejos en una tierra perdida... y solo. De todos modos, gracias por ser la primera persona en mucho tiempo que me escribe una carta auténticamente sorprendente.

¿OTRA VEZ DUKE vs QUAKE?

Hola **PC ZONE**. Soy un nuevo lector de vuestra revista –que por cierto está muy bien, toque de risa a vuestra revista–. Muy bien, pero yo escribo para dar una opinión sobre les «nukemites» vs «quakeheads». Yo estoy a favor de los dos juegos y por mucho que diga «el mejor es Duke Nukem 3d», pues Quake está hecho de polígonos, es mejor que ese matamarcianos. Ninguno es mejor, yo creo que preci-

[Debajo.] Aquí está el hombre: Gómez en sus vacaciones en la selva.Mr. Cursor en segundo plano.







LOS GANADORES DE LOS 13 T-MEK SON:

1. **ANTONIO PINEDA** de IBIZA
2. **JOSÉ MANUEL CORTÉS CORTÉS** de ROQUETAS DE MAR (ALMERÍA)
3. **JUAN MIGUEL MONTILLA PAVÓN** de URNIETA (GUIPÚZCOA)
4. **JAVIER PEÑA MARTÍN** de ZAMORA
5. **SALVADOR MILLÁN CANET** de TORRENT (VALENCIA)
6. **RAÚL CALDERÓN MARTÍN** de SANTANDER
7. **JOSÉ LUIS FRANCO CAUREL** de PONFERRADA (LEÓN)
8. **IGOR LUCAS BARAMBONES** de VITORIA
9. **JORGE MELGAR PUENTE** de GIJÓN
10. **LUIS RODRIGUEZ PALAZUELOS** de SANTANDER
11. **ANTONIO JOSÉ DÍAZ RAMÓN** de JAÉN
12. **MILAGROS TARDÓN PROVECHO** de MADRID
13. **CARLOS ISERTE MOIX** de MOLLET DEL VALLÉS (BARCELONA)

(Recibiréis el juego directamente en vuestro domicilio.)

samente por eso no soy en especial de ningún bando. Yo sería una especie de «nukequakehead».

The Punisher
llanadocar @alb.servicom.es

Este es al menos el quinto mes consecutivo en que la gente habla de Duke vs Quake. ¿Podéis parar de dar el coñazo de una puñetera vez? Además, dos favores: uno, explícame qué es eso de «un toque de risa...», ¡valiente chorrada!; y dos, deja ya de escribir iniciando cuatro de seis frases con «Yo» –«yo escribo..., yo estoy..., yo creo..., yo sería...».

La verdad, creo que es bastante comprensible que esté un poco harto de ti.

INQUISIDOR

Hola, me llamo Raúl y es la primera vez que escribo a vuestra revista, y me he decidido esta vez para preguntarte algunas cosas de un par de juegos de los cuales estáis un poco hartos de hablar y comparar pero yo necesito que me aclaréis algunas cosas sobre *Duke Nukem 3D* y *Quake*.

En vuestro artículo sobre *Quake* pone que necesita una tarjeta gráfica muy rápida (bueno, antes de nada quiero decir que yo tengo un Pentium 133 Mhz,16 Mb de RAM, con una tarjeta de vídeo bastante pobre pero que mejoraré en cuanto pueda, ya que es una Trident SVGA con 2 Mb). Con lo cual a mi me aparecen las siguientes dudas:

1.¿Por qué jugando a *Quake* en VGA (con la opción VID-Mode 10 en la consola del juego lo pongo en 360x460 o algo así) el juego va más lento que el Duke Nukem en 800x600?

No sé si el *engine* de *Quake* no ha sido depurado nada en absoluto o es que mi ordenador es lento para ese juego, pero ejecutando tanto *Duke Nukem 3D* como *Screamer* (SVGA y con una velocidad endiablada) bajo Windows95 van perfectamente y no decir cómo van en MS-DOS.

También me gustaría saber qué tarjeta gráfica necesitan *Quake* y otros juegos muy exigentes en vídeo, con qué memoria ¿quizá 4 Mb?, y si puede ser el precio aproximado, mejor. También me gustaría saber vuestra opinión sobre si creéis que puede mejorarse la velocidad de *Quake*.

En cuanto a la opinión de algunos sobre el que *Actua Soccer* o *Euro96* son los mejores juegos de fútbol me gustaría saber si os habéis pasado por alto a *Fifa96* con movimientos mucho más realistas, porteros que no te recuerdan a Forrest Gump y una jugabilidad endiablada, no los movimientos pecho lobo de los jugadores del *Actua Soccer*. Bueno, no me alargo más, tan sólo quiero decir que aún criticando todo eso de *Quake*, siendo que es realmente alucinante la gran ambientación que tiene, la sangre, las cabezas y demás miembros esparcidos, el increíble sonido (tengo una AWE32), etcétera, pero pienso que en *Duke3D* han currado bastante más optimizadon el *engine*.

PD: Tenéis una revista muy divertida y completa. Seguid así.

José Raúl Sotomayor

Dios, cuándo va a parar la gente de mandarme sus filosofadas respecto a Quake *y* Duke. *No más, por favor.*

Ahora, más que una respuesta te voy a ofrecer mi opinión sobre todas estas dudas que te están atormentando.

Hace algunos meses algunas personas apuntaban la posibilidad de que Quake *necesitaría la ayuda de algún hardware para sus cálculos 3D. Algunos iluminados llegaron a decir que* Quake *saldría al mercado junto con alguna tarjeta aceleradora 3D (¿conocéis la 3D Blaster?), pero lo cierto es que finalmente para jugar con* Quake *no hace falta ningún tipo de apoyo... en baja resolución.*

Como sabrás, en tus manos sólo tienes la versión shareware, y como suele decir nuestro vecino del quinto (¿o es el del sexto?) «nunca des por bueno un juego hasta que no tengas en tus manos la versión final y todos los patches».

Respecto a la polémica que pretendes iniciar con el Actua Soccer *y el* Fifa, *ya nos pronunciamos en su día y fue en favor del* Actua *(o* Eurosoccer *en la actualidad) ya que todos los colaboradores de nuestra revista lo encontraron más jugable (sobre gustos no hay nada escrito).*

Ahora bien, prefiero dejarte una puerta abierta a la supremacía del Fifa *–un pajarito me ha estado hablando del* Fifa'97 *y parece ser que va a ser cosa seria–. Tiempo al tiempo y no desesperes, nunca nadie ha esperado más que nosotros al* F1GP2.



(Derecha) Uno de los momentos más inspirados del señor Charly Brooker

VIVA LA REVOLUCIÓN

¡REVOLUCIÓN! Estoy hasta la coronilla de esos finolis que no paran de invertir sumas astronómicas de dinero en juegos con errores, con el único objetivo de sacar nuevas versiones «modernizadas» (lo que para nosotros significa con menos errores), así que, por qué no soltarles a los perros...

¡MATEMOS A ESOS CABRONES!

stuart@reverend.demon.co.uk

Emm... sí. Probablemente. Puede ser.



EL SISTEMA DE ANÁLISIS

Un pequeño comentario: Creo que el nuevo sistema de puntuación de la revista es muy bueno. Por fin podemos enterarnos con sólo echar un vistazo de la RAM que precisa el juego, qué compatibilidades presenta... Gracias a este método, ¡voy a renovar mi suscripción!

¡Ah!, por lo que pueda servir, se me olvidaba decir que me encanta la tira cómica, que creo que el del púlpito se merece una patada en el culo y que alguien tendría que partirle las gafas a Mr. Cursor.

C. D. Gilliver
gilliver.bssol@ems.rail.co.uk

Me alegro de que te guste nuestro nuevo sistema. Los nuevos iconos son parte de un nuevo método que estamos introduciendo poco a poco. Básicamente, nuestro objetivo consiste en asegurarnos de que los análisis son accesibles y fáciles de entender para los lectores. Si se da al nuevo sistema de puntuación por bueno, debido a sus resultados, entonces ya nos damos por satisfechos. Si alguien se le ocurren más ideas o sugerencias, estaremos encantados de oírlas. ¡Joder! Qué serio que me ha quedado esto, ¿no?

PELOTEO

Antes que nada, felicitaros por ésta promoción puesto que me ha permitido descubrir el mundo Internet.

Os quiero preguntar si para usar las diez horas y habiendo aprovechado la anterior promoción, debo volver a llevar a cabo todo el proceso igual que si fuera la primera vez que conecto (mensaje al sysop, esperar...), o bien puedo aprovechar que ya estoy conectado y tener el mismo nombre y dirección e-mail.

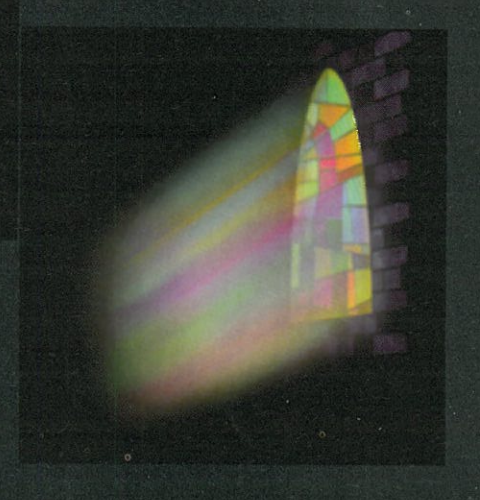
También quiero haceros una sugerencia: ¿por qué no incluis en la revista una página de direcciones que contengan información o relación de juegos o las casas que los fabrican? No sé, es una idea.

Nada más, espero vuestra respuesta, os felicito por la promoción y por la revista, que preferiría que saliera antes, puesto que cada mes la espero con ansiedad (y no lo digo para hacer el pelota) ¡¡¡ ADIOS !!!

kimotes@lix.intercom.es

Debido al carácter de esta promoción siento decirte que cada mes deberás volver a efectuar todo el proceso. Ya sabemos que ¡ni tú ni ninguno de los lectores que nos escribe nunca nos hacéis la pelota!

EL PÚLPITO DIGITAL



Ahora va una de lloros y lamentos. Al fin y al cabo, uno tiene derecho a que se le acabe la paciencia. Incluso al sufrido Hermano Daniel le pueden los humores poco benignos y decide quejarse amargamente, ¿o es melancólicamente?

¿Tiene derecho a quejarse este siervo de la comunidad ludópata, sección informática, de los tormentos que sufre mientras se dedica a su trabajo? Ah, no importa cuán maravillosa sea una tarea, siempre tiene un lado malo. Dedico gran parte de mi tiempo a jugar con los mejores juegos que aparecen en el mercado. Es un placer para mí, porque adoro los juegos de ordenador. Soy muy afortunado, pues además recibo dádivas por ello, en forma de un puñado de monedas. Nadie compadece a este hermano mientras realiza sus sesiones frente al monitor, pues todos saben que su voto pertenece al silicio en su encarnación más amable. Y a pesar de ser un privilegiado, al que la industria trata con mimo y respeta su opinión independiente, a pesar de esto, tengo que quejarme.

Retórico hermano

¿Cómo oso quejarme?, os preguntaréis. Me añoro, creo. Hecho de menos mis tiempos de novicio inocente, en los que revoloteaba por los mercados empeñando todos mis bienes en adquirir misteriosas novedades traídas de más allá de los confines de nuestra tierra. Los mercaderes sabían de mi refinado gusto, y me recibían con alegría, invitándome a conocer las maravillas extranjeras, tan sólo disponibles para un puñado de iluminados. Esos tiempos ya han pasado. En las pocas ocasiones en que salgo del templo aprovecho para volver a visitar esos mismos mercados. Pero ahora los tenderos esquivan mis ojos, sabedores de que mi talega esta vacía, y que ya no soy más que un mero espectador que espía a los otros novicios, suspirando por contarles al oído historias que seguro les fascinarían. Mi voto me impide utilizar otros medios que no sean estas letras, solamente debatimos nuestros asuntos en las oraciones comunes en la escribanía.

Hermano a prueba

Luego están esas terribles betas. Como sabéis, en nuestra abadía no tenemos reparos en acoger cuantos lanzamientos nos llegan, por muy sietemesinos que éstos sean. Programas cojos, mancos, mudos, que no se instalan, o que no están optimizados y ocupan 120 Mb en mi disco duro. Todo para envenenar nuestra carne y estudiar los efectos de esos discos dorados, a veces del Demonio, antes de que unos desaprensivos decidan que están listos para el consumo humano. Y qué decir de las pantallas que recolectamos para vosotros. Capturas imposibles que me obligan a coger el burro, ir a la ciudad, y aguantar las burlas de los colegiales que se sientan a esperarme a la puerta de **PC ZONE**, todo para poder ilustrar los artículos con imágenes reales de los juegos. Aunque en más de una ocasión hemos tenido que bajarnos la sotana ante esa Sodoma y Gomorra que es Internet. ¿Cómo mantener la integridad y no volverse loco? Y sobre todo, ¿cómo evitar que mi ordenador no se vuelva loco? Porque al fin y al cabo es ahí donde instalo y desinstalo, donde atornillo y desatornillo, y donde al mismo tiempo quiero mantener mi porción de intimidad. Con pavor observé cómo los ordenadores de la redacción mostraban sus entrañas a quienes quisieran mirarlas, impúdicos derrames de cables, obscenos maridajes entre módems, escáneres y monitores que, sin presentación previa, se introducen los unos en los otros. ¡Qué horrible espectáculo, y qué cerca estaba yo de sufrirlo en mis propias carnes! Meses después, mi propio ordenador ha sido ya ampliamente profanado, algunas tuercas ya bailan, y lo que antes eran junturas prietas y seguras son ahora frágiles tablillas de precaria estampa.

Tempus fugit, el hardware también

Cuando era novicio pensaba que pronto quedarían atrás los días de inciertas decisiones, de dinero malgastado en maravillas de diez segundos de vida. Pensaba que la santidad que me imbuiría mi retiro monástico me daría la llave para conseguir si no la incorruptibilidad de la carne, sí el poder preservar mi máquina de los caprichos de la industria. ¡Cómo me equivocaba! Veo entre los hermanos las mismas miradas de desconcierto, el mismo encogimiento de hombros que me sobrevenía cuando veía envejecer mi ordenador. Sólo que ahora es a mí a quien esperan ahí fuera ese montón de baratijas dispuestas a ser probadas y desnudadas por mi santa mano. Entonces, ¿de qué me quejo?

PC ZONE
EL PÚLPITO DIGITAL
C/. CONDE BORRELL, 208, 2º, 4ª;
08029 BARCELONA

E-MAIL:
DGÓMEZLIX.INTERCOM.ES







Tiene miedo del... hombre del tiempo (pero no de las cucarachas).

Hablaré del tema del hombre del tiempo más adelante, pero primero quiero compartir con vosotros mi último y sabroso descubrimiento. El bloque de pisos donde yo vivo acaba de sufrir una invasión de cucarachas (está infestado de esas cabronas). La gente del segundo piso le da la culpa a los arrendatarios del primer piso, la gente del tercero culpa a los del segundo, los del cuarto a los del tercero... y así hasta llegar a la última planta. Y nosotros, los vecinos de la planta doce, como es natural, culpamos a la escoria del piso de debajo. Aquí tenéis una prueba. «Ayer maté dieciocho cucarachas» se quejó mi vecina nigeriana mientras íbamos en el ascensor. Y continuó: «La culpa es del irlandés que vive justo debajo de mi piso, ¡estoy segura, segurísima!»

[Debajo.] Asegúrate de que tu cucaracha está bien asada, más que nada para evitar situaciones embarazosas con pequeños objetos escurridizos en medio de la mesa...



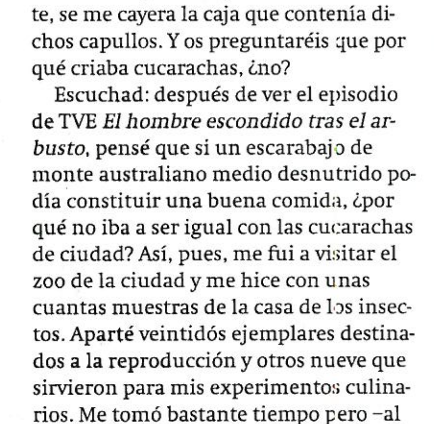


Estaba convencido de que sus motivos tendría, pero yo le dije que, a mi entender, el francés ese tan raro que vivía en la puerta contigua a su casa también parecía bastante sospechoso.

«Sí», dijo mi vecina, dándome la razón. «¡Ese tío está muy loco!» Y la verdad es que lo está. Está todo el día refunfuñando y armando follón, pero es cien por cien inocente. Veréis, lo que no le dije a mi vecina, por razones obvias, es que la persona responsable de la explosión de cucarachas en el bloque estaba junto a ella en el ascensor. Sí, ¡soy yo! (Mi programa de cría de cucarachas quedó fuera de control el verano pasado cuando aproximadamente unos setenta capullos se escaparon a través de la rejilla de ventilación del cuarto de baño después de que, accidentalmente, se me cayera la caja que contenía dichos capullos. Y os preguntaréis que por qué criaba cucarachas, ¿no?

Escuchad: después de ver el episodio de TVE *El hombre escondido tras el arbusto*, pensé que si un escarabajo de monte australiano medio desnutrido podía constituir una buena comida, ¿por qué no iba a ser igual con las cucarachas de ciudad? Así, pues, me fui a visitar el zoo de la ciudad y me hice con unas cuantas muestras de la casa de los insectos. Aparté veintidós ejemplares destinados a la reproducción y otros nueve que sirvieron para mis experimentos culinarios. Me tomó bastante tiempo pero –al fin lo descubrí– así es como se cocinan las cucarachas para el consumo humano: (1) Quitar el caparazón sólido que le cubre las alas y deshacerse de él. (2) Cortar la parte de la cabeza y el trasero. (3) Arrancarle las patas. (4) Hacerle una incisión de arriba abajo y abrirla para que se vea la carne de su interior. (5) Colocar la cucaracha sobre un fogón a fuego lento durante dos minutos. (6) Presentarla en el plato de modo artístico (se le puede poner una rodajita de limón de adorno). (7) ¡Umm! ¡Usa una cucharilla de café y los dedos! Parece una oliva negra.

[Más a la derecha.] Un prototipo de hombre del tiempo. Me pregunto a qué sabría con una pizca de mostaza y un poco de ketchup.



¿Y qué tal sabe? Bueno, es un gusto exótico, como se suele decir, aunque lo mismo podría decirse del caviar, ¡esa cosa repugnante que cuesta un montón de pasta! (Mientras que las cucarachas son gratis.)

El hombre del tiempo...

Pero, ¿qué tienen que ver las cucarachas con el hombre del tiempo? y, ¿dónde está la conexión de todo este lío con los ordenadores? Sigue leyendo...

Ocurrió que yo estaba digiriendo una de mis cucarachas cuando me di cuenta de que el hombre del tiempo intenta (siempre que puede, claro está) enlazar el tema final de las noticias con su parte metereológico mediante bromas y comentarios graciosos. Un ejemplo claro, la última noticia (correspondiente al mismo día en que digería las cucarachas) trataba de la nueva ola de palomas que anidaban en el metro. Pues bien, al final de las noticias, el comentario fue: «Hmm, parece que el otoño también ha anidado en nuestra casa», dijo sonriendo mientras señalaba unas cuantas nubes que aparecían en el mapa.

Unos días más tarde las noticias terminaron con la historia de los Harlem Globetrotters. Comentario: «Tienen suerte de que el básquet no se juegue al aire libre», afirmó, señalando a unas cuantas nubes más que aparecían en el mapa.

Pasada una semana, la última noticia se refería a una conferencia de Izquierda Unida en la ciudad de Sevilla. El hombre del tiempo soltó con tono burlón: «Si Izquierda Unida está discutiendo acerca de Europa, seguro que en el norte de España discuten de lo mismo, teniendo en cuenta que todas las lluvias llegan de allí.»

Podría citar sus ocurrencias durante horas y horas, pero todavía debo introducir el tema de los ordenadores en toda esta historia. Ahora viene, no os preocupéis... Está bien, estaba yo comiéndome una cucaracha la otra noche cuando decidí crear un programa en BASIC que soltara ocurrencias automáticamente. La idea consistía en introducir la esencia de la última historia de las noticias en el ordenador, el PC buscaba en su base de datos y realizaba alguna tarea de reconocimiento de palabras y, finalmente, aparecería uno de esos «frescos comentarios» por la impresora.

Mi primer intento en el programa asistido de ocurrencias (donde introduje la historia de las críticas de Izquierda Unida hacia el tema de la liquidación de acciones de Iberia) resultó así: «*Ellos hablaban de aviones en el* **>syntax error on line 690> programme terminated!**» ¡Mierda! ¡Mierda!. (¡Ah! me olvidé de decir que soy bastante malo programando).

De todos modos, terminé de zamparme mi cucaracha con toda tranquilidad, me dediqué a unas cuantas tareas rutinarias durante una media horita y lo intenté de nuevo con la misma noticia. Otra vez pasó lo mismo: «*Bueno, yo esperaba que los* **>DO without LOOP> programme terminated!**» ¡Joder!

Me pasé *dos días enteros* repasando el código IA y la cadena de datos. ¿Cuál era el problema? Una miserable coma, ¿no es increíble? Así es la vida (o eso parece) y yo estoy totalmente convencido de que la estructura del programa es sólida y de que con algo tan simple como BASIC ¡he podido simular toda la mente de nuestro hombre del tiempo! O sea que voy a intentar lanzarle otra noticia. ¿Qué os parece una de cosecha propia?, algo así como que un volcán gigantesco ha entrado en erupción y ha matado a 815.000 personas en Nueva Zelanda. Presiono sobre «return». (Clic...)

«*Bueno, estoy seguro de que se está muy calentito en Nueva Zelanda pero, aquí en la península, me temo que* **>procedure not found>programme terminated!**».

¡Joder, vaya mierda! Abandono.





Pon en marcha tus Mejores juegos
ven a tu CENTRO MAIL
precios i.v.a. incluido
AH-64D Longbow
Diseñado por expertos en simulaciones, ofrece más de 20.000 Km. de terrenos totalmente texturizados a su disposición. La ingeniería aeroespacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow hacen de éste el simulador más realista con cinco modos de vuelo, secuencias de video con avances de noticias y animaciones fotorrealistas.
7.495
486
8 Mb
SVGA
Electronic Arts Software
Syndicate wars
6.495
Need for speed Special edition
PENTIUM
8 Mb
SVGA
Acomódese en su PC para conducir los coches de sus sueños. Hasta ocho de los más extravagantes vehículos de cuatro ruedas a velocidades de vértigo, enfrentándose a sus adversarios, a sus amigos o contrarreloj. Nuevos circuitos, Bumt Sienna y Transtropolis, y un nuevo soporte para hasta 8 jugadores por red o 2 via modem que añaden nuevas sensaciones al frente de su vehículo. Nueva versión Windows 95 y DOS.
6.495
Bienvenido a este infierno urbano de caos ultraviolento donde encontrará cyborgs crueles y zelotes locos armados hasta los dientes. Ciudades 3D superdetalladas con perspectiva isométrica rotable, 15 nuevas armas devastadoras, más de 30 ciudades para conquistar en más de 60 misiones, nuevo entorno urbano con edificios que explotan y sobrecogedores efectos, ...todo para poner a prueba sus reflejos.
Pídelos en tu CENTRO MAIL
...o por teléfono
GASTOS DE ENVÍO POR AGENCIA EN LA PENÍNSULA 500 pta.
902171819
Time commando
486
Un virus terriblemente peligroso ha conseguido penetrar el más potente y secreto de los ordenadores militares, provocando dramáticos efectos de distorsión temporal a una velocidad fulgurante y amenazando con tomar rápidamente el control de todos los sistemas informáticos del planeta.
6.495
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ©13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 PROXIMA APERTURA
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ©412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©486 00 64
• C/ Sants, 17 ©296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ©465 62 76
• C/ Soledat, 12 ©464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©872 10 94
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©713 61 16 PROXIMA APERTURA
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ©23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ©522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©527 82 25
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ©652 03 87
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©467 52 23
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ©380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©410 34 73
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ©21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ©53 61 56
ARGENTINA Buenos Aires
San José, 525 ©371 13 16